ASM aktueller software markt

Nr. 12 / Dezember 1987
2. Jahrgang
öS 55
sfr 6,50
DM 6,50

ISSN 0933-1867

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Spielhallen-Trends
In der Hölle ist der Teufel los

Wahnsinnsstoff für alle Freaks
Super-Games, von "Star Trek" bis "Trantor"

Secret Service
Mit mehr Power ins neue Jahr

Zu gewinnen
Heißer Stoff & coole Höschen

Poster
Vom Werwolf zum Football

Wünsche gefällig?
Die große ASM-Umfrage

KOLONIALMACHT

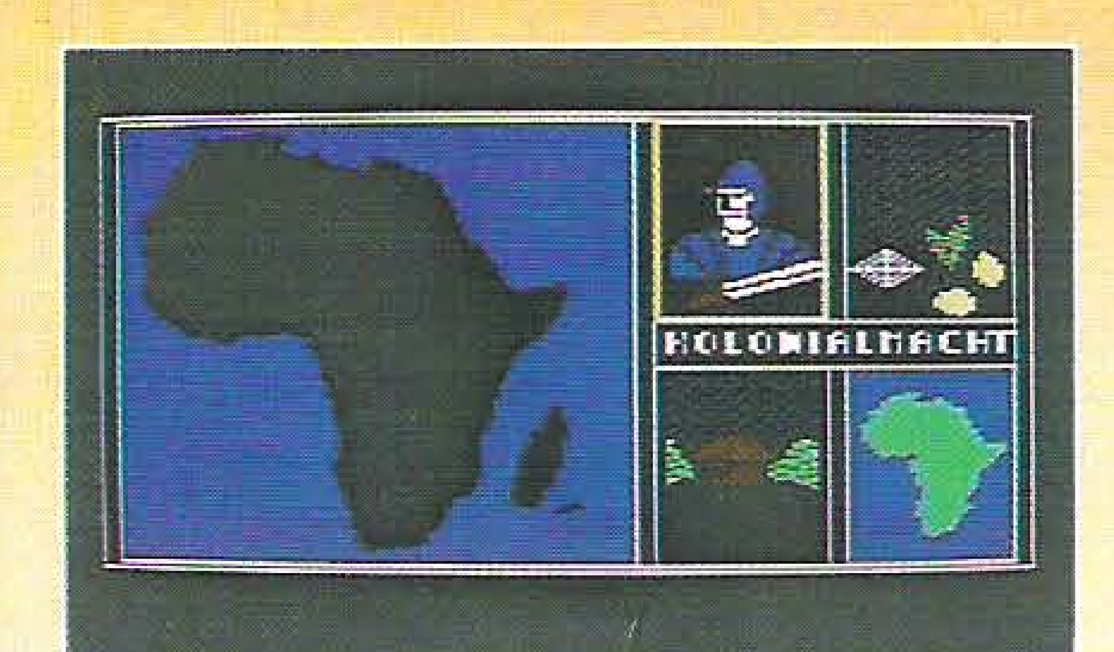
Komplett in Deutsch
auch auf dem Bildschirm

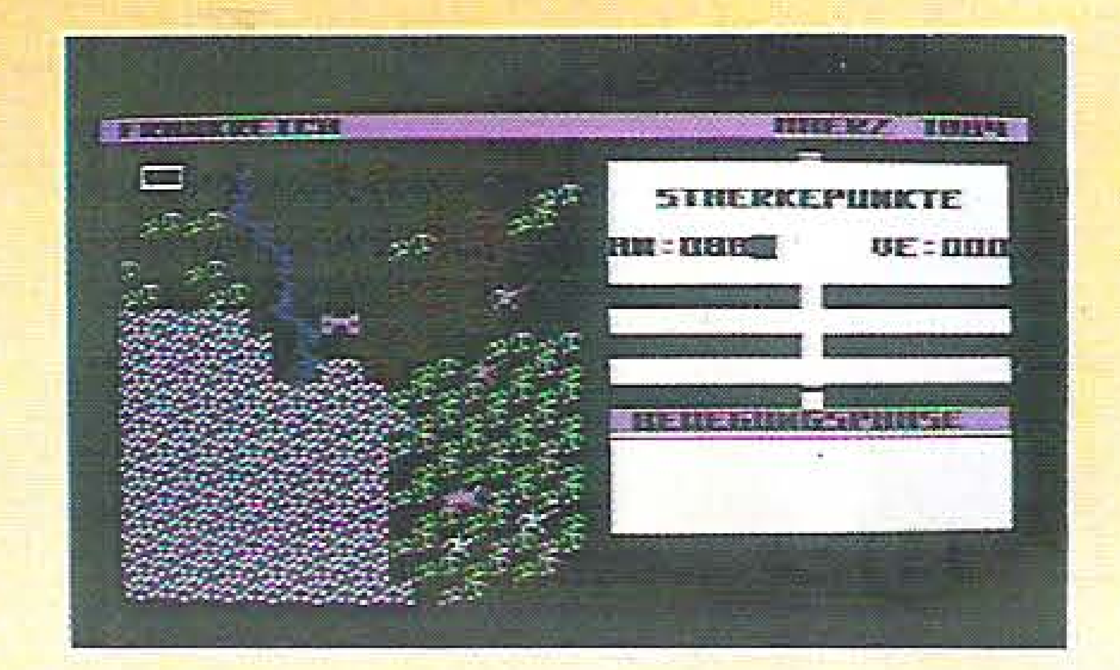
Wir schreiben das Jahr 1884.
Der Imperialismus blüht…

Die vorherrschenden Großmächte Frankreich, Deutschland, Italien und Großbritannien rüsten sich, ihren Herrschaftsbereich zu erweitern. Afrika ist das Ziel ihrer Interessen. Als Basis für die Kolonialisierung sind bereits Städte errichtet worden. Jetzt gilt es, das noch unerschlossene Land wirtschaftlich zu nutzen. Bauen Sie Plantagen und Minen, schürfen Sie Gold und Diamanten. Doch Sie haben Gegner: Jede der vier Großmächte will Afrika beherrschen. Der militärische Konflikt ist vorprogrammiert.

Die Truppen sind bereit…

Kolonialmacht –
Afrika als Brennpunkt
europäischer Wirtschafts- und Machtinteressen.
Ein Strategiespiel für 2 bis 4 Personen.





Exklusive Distributor: ariolasoft
Vertrieb Österreich: Karasoft
Vertrieb Schweiz: Thali AG



c16chris

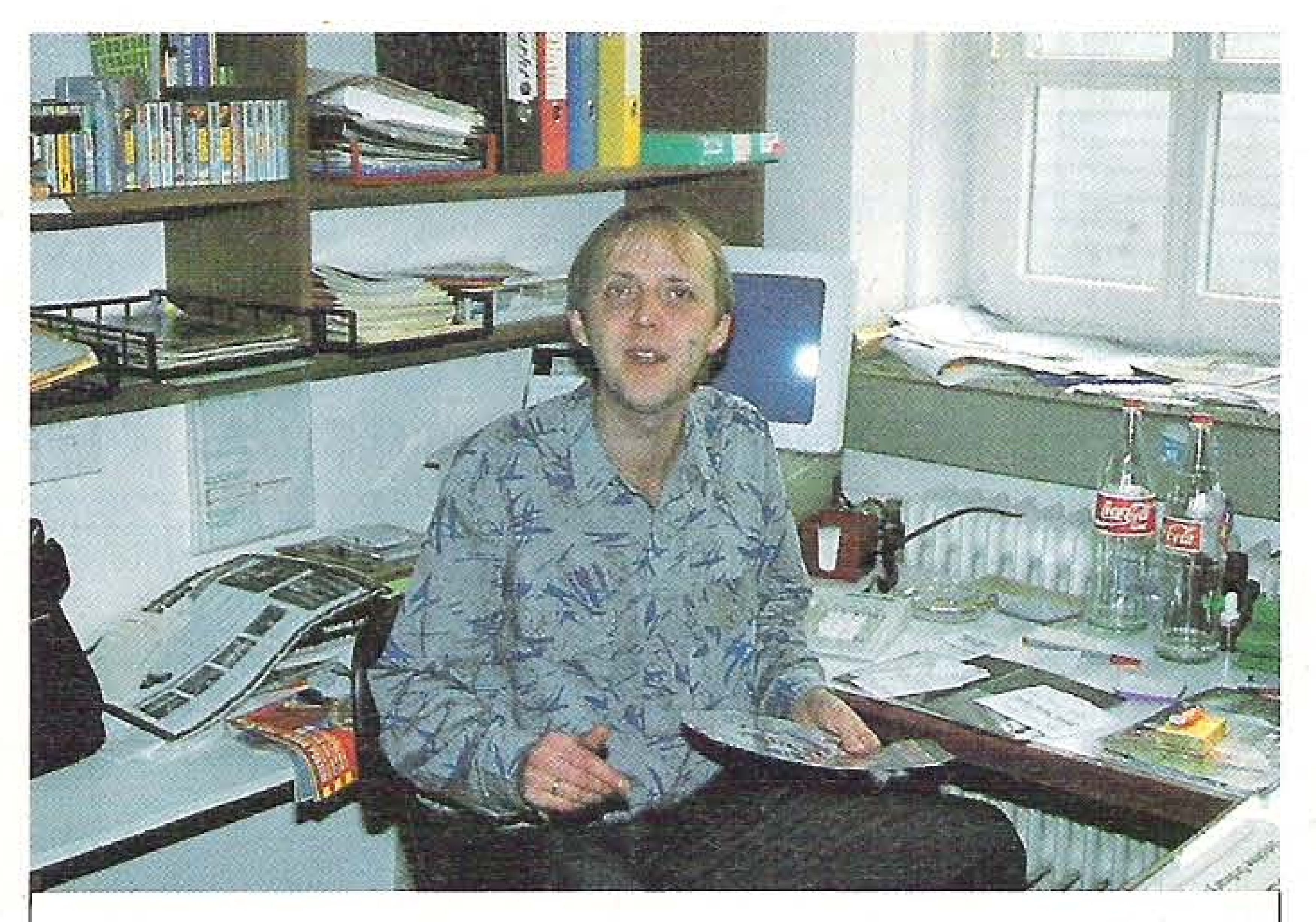
Ein frohes Weihnachtsfest ...

... wünscht die ASM-Redaktion! Ferner rufen wir Euch zu: „Spielt doch mal wieder!“ Gerade in der „Zeit der Besinnung“ werdet Ihr sicherlich genügend Gelegenheiten haben, mal so richtig genüßlich ein Programm herauszupicken und durchzuspielen. Die ASM hat für Euch zu diesem Zweck abermals weder Kosten noch Mühen gescheut, eine Auswahl an Software zu testen, die Euch sicherlich interessieren wird. Das hoffen wir jedenfalls!

Zum Trost der Eltern sei angemerkt, daß wir uns bemühen, die Leser auch auf schlechte, minderwertige oder „ungeeignete“ Programme aufmerksam zu machen.

Was haben wir also anzubieten? Zunächst wären so einige Klopper zu nennen, die bereits jetzt schon zu „Evergreens“ erkoren wurden, bevor sie überhaupt auf der Szene erschienen. Wir erwähnen sie aber nicht! Wirkliche High Lights werdet Ihr sicherlich selbst bald erkennen; für Euch die interessantesten Programme heraussuchen.

Ihr werdet sicherlich auch bald merken, daß wir zum Christfeste ein paar mehr WETTBEWERBE an Land gezogen haben. Dies waren wir der ASM-Leserschaft einfach schuldig. Neben 'ner Menge Software gibt's auch noch so einiges an Masse wie Klasse (Walkmen, Video-Rekorder, Poster, T- und Sweat-Shirts usw.) zu gewinnen.



Diesen „Weihnachtsmann“ kennt Ihr ja schon. Dennoch: Er wollte sich gern noch mal für Euch in Pose stellen. Ob das Foto vorteilhaft für Manfred ist? Entscheidet selbst! (Foto: brall)

Aber was soll das ganze Geschwafele? Lest Euch Eure ASM einfach ruhig durch, und Ihr werdet feststellen, daß für jeden was dabei ist! Nochmals: Ein frohes Weihnachtsfest für alle unsere Leser, Kunden und Freunde der ASM-Hochburg Eschwege!!! Wir werden uns kurz vor Jahresfrist wiedersehen ...

Eure ASM-Redaktion

Die Kästchen und ihre „Bedeutung“:

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.
Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.
Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns, „Noten“ von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

STEFAN BAYER 1987

DONALD BUG 8

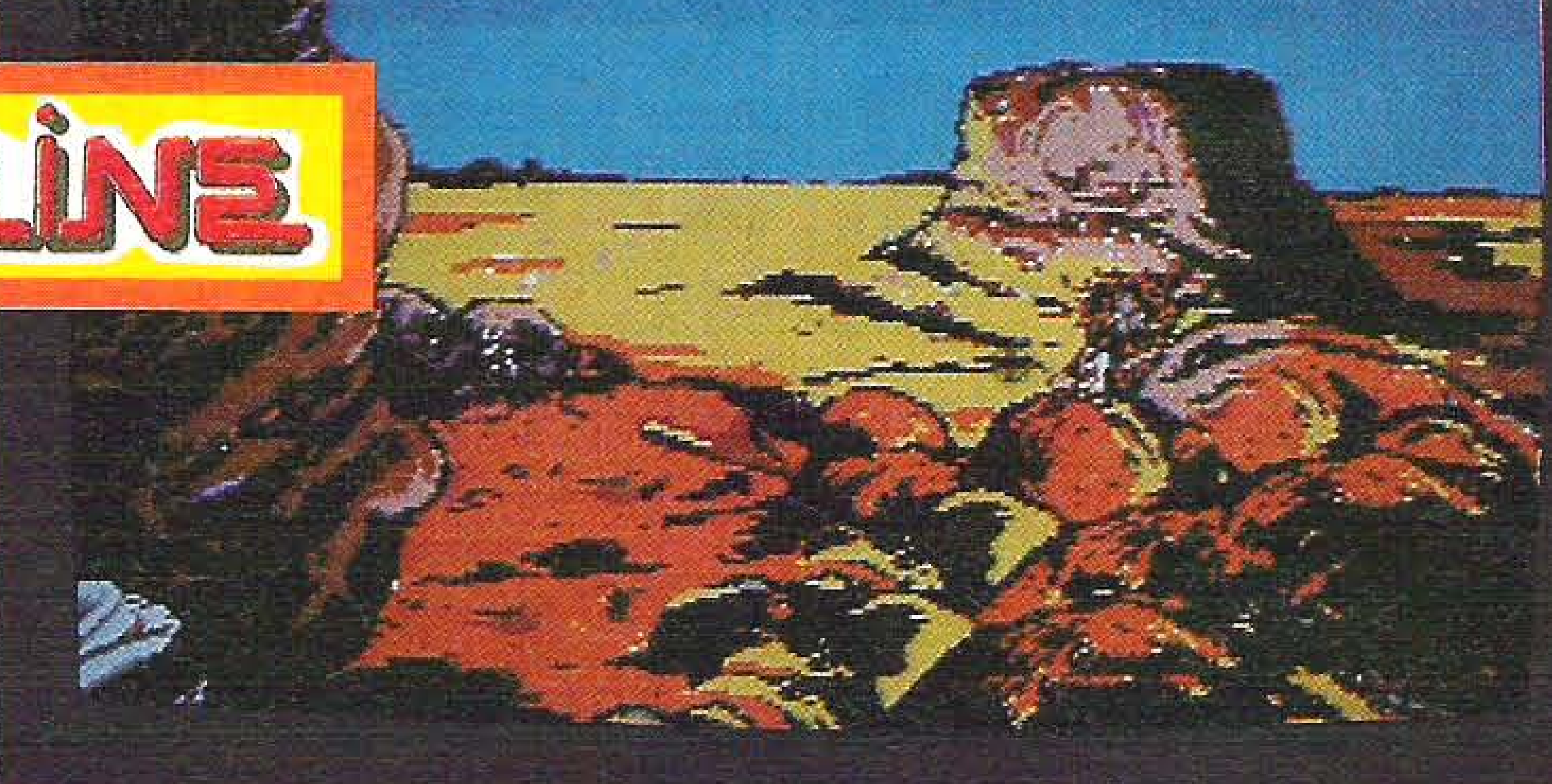
STELLT EUCH VOR, DER TRONIC-VERLAG HAT DOCH GLATT EIN "COMPUTERHASSBUCH" HERAUSGEGEBEN!
ICH GEH' AM STOCK!
HOLLA-HOLLA!
ÄTZEND!
DAS WILL ICH SEHEN!
FREAK
VERRENK!
FUCHTEL!
...TAG! HABEN SIE DIESES "COMPUTERHASSBUCH"?
BÜCHER
EINEN MOMENT, BITTE!
KNALL!
WOG!
NERV!
TIP!
TIP! TIP!
KEUCH! COMPUTER-HASSBUCH...!
TUT MIR LEID, HABEN WIR NICHT HIER!
COMMANDARDS C-16
BLÖDER LADEN!...VOLL DANEBEN!
HE, HE, HE!!
STRECK!
BLEP!

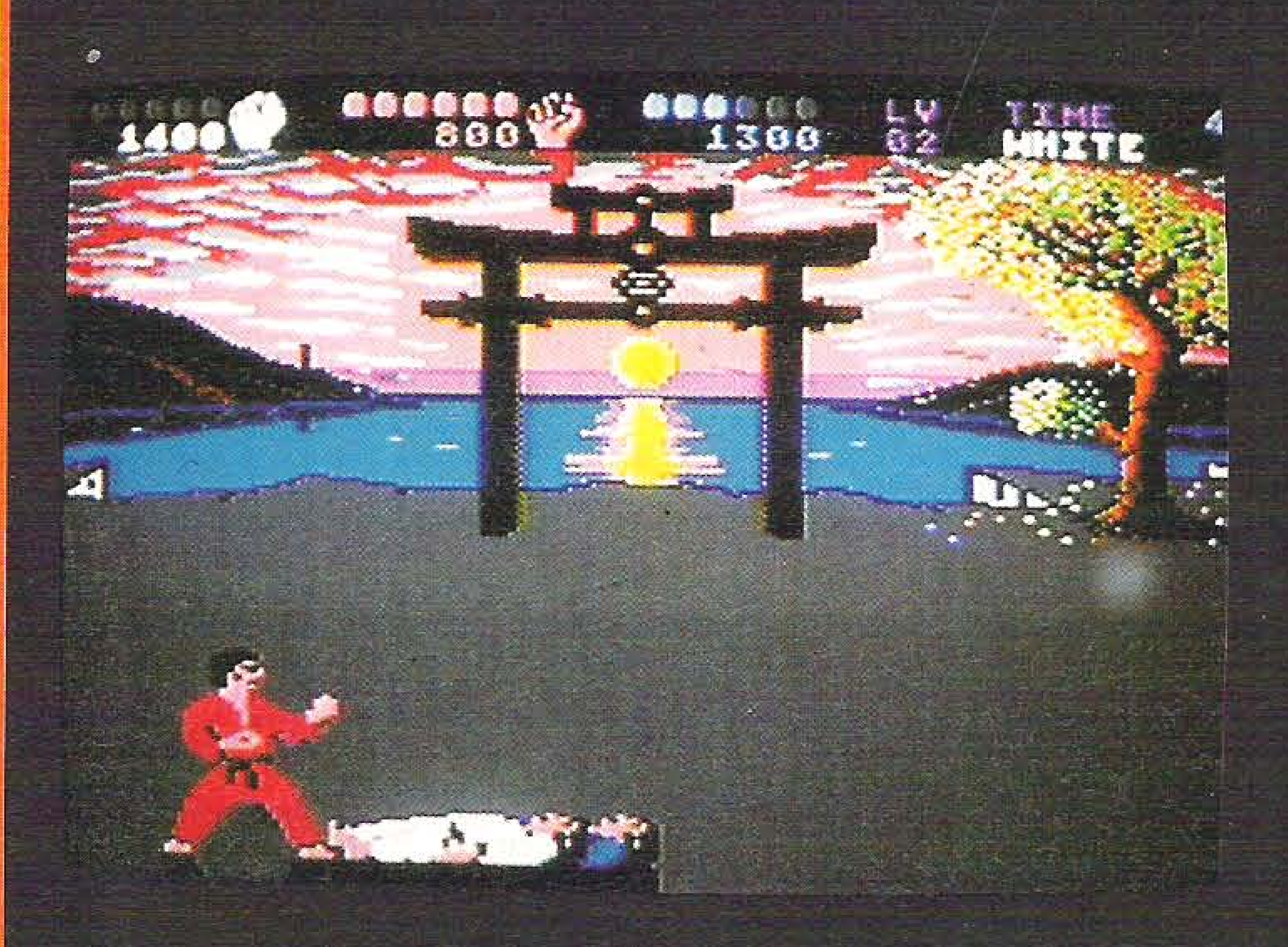
c16chris

ASM – DER INHALT















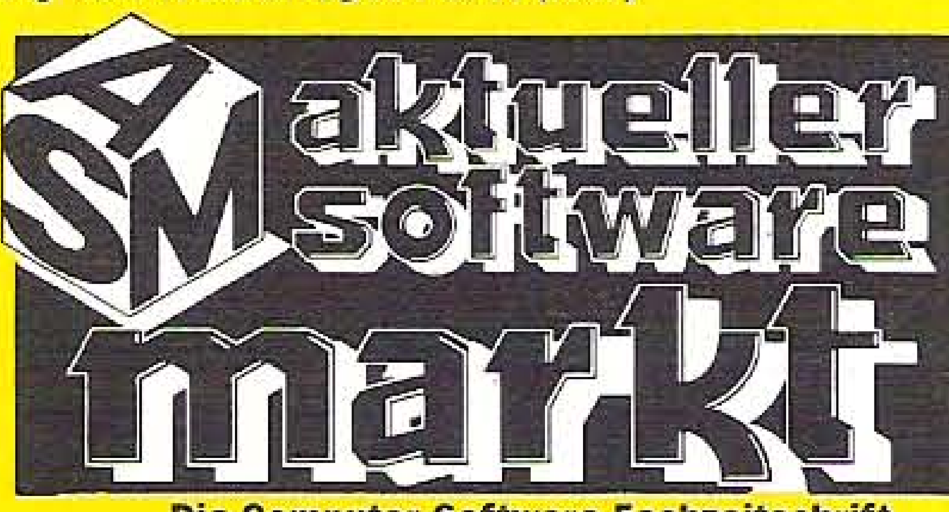
Aktueller Software Markt

Impressum

ASM
TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (M.K.) ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Astrid Ruuben (ru), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** philipp, uli, Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., M.R., C.E. French (c.e.f.) und max. ● **ASM-Büro London:** Linda Jonson, 64 Woodland Rise, Muswell Hill, London N10 3UJ ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** Mark Bromley ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credé, Linda Sesar, Tanja Mosebach ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,50 DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 59,50 DM, für das Ausland 73 Mark.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)

IVW



ISSN 0933-1867

c16chris



Von einem, der auszog, die Zukunft zu retten - Oder: Nur nicht das Gesicht verlieren!

Programm: Hysteria, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** C-64 ca. 35 Mark (Kass.), ca. 45 Mark (Disk.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Software Projects, England.

„Irgendwann, irgendwo, irgendwer...“ Wie bei unzähligen anderen Programmen beginnt auch die Story des neuen Spiels von **SOFTWARE PROJECTS** (dem Programmierteam von *Dragon's Lair)* damit, die Geschehnisse aufzuhellen, die zu dem neuen Produkt führten. In **HYSTERIA** ist dies der Eingriff in das Zeitgefüge, den eine fanatische Sekte vorgenommen hat.



Irgendwann und irgendwie hat also diese Sekte ein mit magischen Kräften gesegnetes Wesen, einen zum Leben erwachten Götzen oder was auch immer, auf die Reise durch die Zeit geschickt, um irgendwo in ferner Zukunft das Gleichgewicht der Kräfte durcheinanderzubringen. Was dies für schreckliche Konsequenzen für die Menschheit zur Folge hätte, liegt auf der Hand, und so müssen Sie nun also versuchen, Ihren bösen Gegenspieler von seinem Vorhaben abzuhalten.

Das Spiel läuft in drei verschiedenen Zeitebenen (= Levels) ab, die der Reihe nach „abgearbeitet“ werden müssen. Begonnen wird im Griechenland der Antike, weiter geht's (Ihr erfolgreiches Abschneiden vorausgesetzt) im Mittelalter, und zum großen Show-down kommt es schließlich in der fernen Zukunft. Nach dem (erstaunlich schnellen) Laden des Programms erscheinen auf dem Bildschirm oben und unten je eine Leiste mit Icons sowie die Option, (per Joystick) zwischen Musik und FX (Effekten) umzuschalten. In der oberen Leiste werden die eigene Energie (dargestellt durch ein sich auflösendes Gesicht) sowie die Verfassung des Gegners angezeigt. Außerdem können hier die verbleibende Energie des Schutzschilds und die Kraft der jeweils gewählten Waffe ersehen werden. Unten stehen fünf Icons für verschiedene Waffengattungen, die, abhängig von der jeweiligen Situation, ihre ganz besonderen Vor- und Nachteile für unseren Kämpfer haben.

Ziel des Spielers ist es nun, bruchstückweise das allmählich in einem Window am oberen Bildschirmrand erscheinende Gesicht seines Widersachers zu einem Ganzen zusammenzusetzen, was durch das Einsammeln verschiedener Objekte erfolgt. Erst wenn man sein Antlitz komplettiert hat, greift der böse Bube höchstpersönlich in das Geschehen ein. Er erscheint nun in der Gestalt eines bizarren, ekelhaft wabernden Wesens auf dem Schlachtfeld, das Edgar Allen Poe's Vorstellung von dem „Bösen“ sicher sehr nahe gekommen wäre. Hat man sich bis hierher durchgekämpft, so wird dem Spieler nun noch einmal ganz hart zugesetzt. Das mon-



ströse Wesen schleudert nämlich unserem ohnehin schon arg gestressten Fahrensmann absolut tödliche Waffen entgegen, die ihn bei Berührung auch noch die letzte Energie kosten. Da hilft - wie so oft - nur eins: Knallt dem Burschen den Latz voll, daß ihm Hören und Sehen vergeht! Mit jedem Treffer, den das Scheusal einstekken muß, wird das vorher in mühevoller Kleinarbeit zusammengesetzte Gesicht des großen Widersachers wieder verschwinden. Erst wenn von der Visage nichts mehr übrig ist, hat man es geschafft, das nächste Level zu erreichen.

Während der Odyssee unseres tapferen Kämpfers durch das antike Griechenland, wie auch in den nächsten Zeitzonen, begegnen dem braven Krieger allerlei dubiose Gestalten: Aus dem Boden wachsende Skelette, die ein wenig an *Ghosts 'n' Goblins* erinnern, Zentauren und fliegende Ungeheuer, die aus luftigen Höhen unserem armen Helden Steine aufs Haupt werfen. Klar, daß man sich das nicht bieten lassen darf, und so sollte man diesen Kreaturen entweder ausweichen oder sie ins Jenseits befördern - ebenso wie die fröhlich des Wegs galoppierenden weißen Pferde, die zwar überaus anmutig und elegant anzusehen sind, nichtsdestotrotz aber für unseren Helden zu einer großen Gefahr werden können. Denn eine Berührung mit jedem dieser Wesen bedeutet den Verlust von Energie, die am oberen Bildschirmrand ebenfalls in Form eines sich langsam auflösenden Gesichts dargestellt wird.



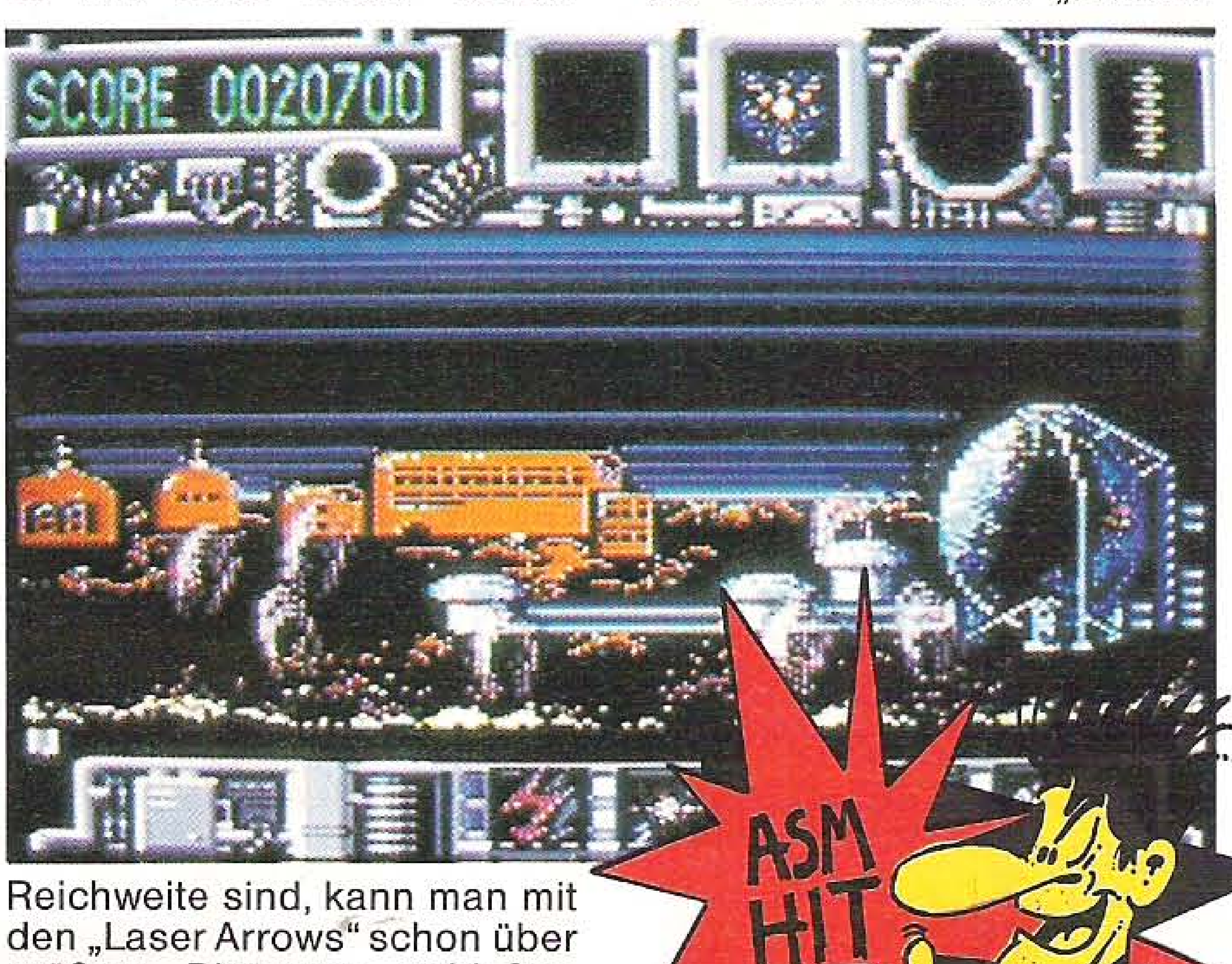
Auf Säulen und Ruinen einstmals prunkvoller Gebäude haben ebenfalls Gegner Posten bezogen, die von dort aus auf den tapferen Streiter schießen. Diese, wie auch die hier und da auftauchenden Büsten alter Griechen (die ebenfalls Geschosse ausspucken), gilt es zu erledigen. Hinter diesen näm-





c16chris

lich verbergen sich die so wichtigen Objekte, die - wie bereits gesagt - benötigt werden, um das Porträt des Feindes zusammenzubekommen und um andere Waffentypen auswählen zu können. (Ein über den fünf Icons plazierter Pfeil zeigt an, welche Waffe gerade benutzt werden kann; durch Nachhintenziehen des Joysticks und gleichzeitiges Drükken des Feuerknopfs kann sie ausgewählt werden.) Einsetzen kann man „Laser Eyes", „Laser Arrows", „Guardian Force", „Jetpack" oder „Electric Bolas". Während die „Laser Eyes" Blitze mit einer relativ kurzen



Reichweite sind, kann man mit den „Laser Arrows" schon über größere Distanzen schießen. Die „Guardian Force" baut ein um den Kämpfer herumschwirrendes Netz aus mehreren Schüssen auf, und mittels des „Jetpack" kann man sich gar in die Lüfte erheben und von oben aus weiterschießen. Am effektivsten scheinen mir die „Electric Bolas" zu sein, die einen schwer zu durchdringenden Kreis von Geschossen um den Streiter ziehen. Beachten muß man jedoch, daß die Energie jeder nachträglich gewählten Waffe begrenzt ist; ist die Schußkraft aufgebraucht (wird oben rechts auf dem Monitor angezeigt), so muß man sich wieder mit der zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehenden Waffe, den Laserblitzen, begnügen.
Im zweiten Level des Spiels, dem Mittelalter, bekommt man es mit Bogenschützen zu tun, die von den Türmen und Zinnen alter Burgen ihre Pfeile herabschießen. Auch am Ende dieses Levels wartet wieder das Monster auf den Spieler, dessen Vernichtung den Zugang zu der letzten Zeitzone erlaubt. Hat man einen neuen Highscore aufgestellt, so wird man sich nicht nur wegen der neuen Bestleistung gern in die Liste eintragen, sondern auch wegen der Art und Weise dieser Zeremonie. Die in Vektorgrafik dargestellten „Outline"-Buchstaben drehen sich nämlich um sich selbst, ohne daß sich dabei die äußere Linie auflöst (klingt unheimlich kompliziert, daher mein Rat: Schaut's Euch selbst an - Ihr werdet begeistert sein!).
HYSTERIA besticht sicher nicht durch einen besonders originellen Handlungsablauf, wenn auch die Grundidee, die drei Level in verschiedene Zeitzonen „einzupacken", bestimmt nicht schlecht ist. Es muß halt geballert werden - nach Herzenslust und besten Kräften! Auf die Gefahr hin, daß ich mich bei Euch selbst als „Primitivling" abqualifiziere - mir hat das Spiel einen Heidenspaß gemacht! Mich hat HYSTERIA absolut gefesselt, und ich habe ein ums andere Mal versucht, meinen Score zu verbessern. Grafisch wie soundmäßig ist das Programm übrigens exzellent. Die Kulisse des Geschehens ist unheimlich detailreich dargestellt; was da so alles zu erkennen ist, ist schon toll! Die Bewegungen der Figuren wirken absolut realistisch, geradezu fantastisch hat mir der sehr gut gelungene Galopp der Pferde gefallen. Der Sound - die Musik ebenso wie die Kampfgeräusche - ist schon vom Feinsten. Da fällt es wirklich schwer, sich für eine der beiden Optionen zu entscheiden. All das zusammen macht HYSTERIA zu einem Programm, das ich Euch nur wärmstens empfehlen kann. Schaut's Euch an - ich bin sicher, es wird Euch gefallen!

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Das gespaltene Bewußtsein

Programm: Head Start, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Bug-Byte, London, England.

Frisch aufgewärmt wurde ein älteres Spiel, namens **SCHIZOFRENIA** (Bewußtseinsspaltung). **BUG-BYTE** will es nun unter dem Namen **HEAD START** als Low Budget Game an den Mann bringen, was (gleich vorweg) schwerlich zu bewerkstelligen sein wird.
Die Story läßt auf jeden Fall noch Hoffnung aufkommen. Ivan Mop arbeitet als „ATA-Girl" (Raumpfleger) bei einem etwas verkappten Forscher namens Bodgan Schtunk. Da Ivan einmal ein genauso berühmter Wissenschaftler wie Schtunk werden will, versucht er nachts, wenn er das Labor zu Putzzwecken für sich allein hat, seine eingehenden „Forschungen" durchzuführen. Was er aber leider nicht weiß, ist, daß sein Vorbild einen Weg zur Duplizierung von Menschen erfunden hat . den APD (Atomic Particle Doubler. Wir wollen bei englischen Fachausdrücken bleiben).
Eines Nachts passiert dann das, was kommen mußte. Noch ein Ivan, ich will ihn Ivan 2 nennen, erblickt das Licht der Welt. Dieser Doppelgänger ist aber charakterlich gesehen das totale Gegenteil von Ivan 1. Die



einzige Möglichkeit, sich Ivan 2 und eine drohende Kündigung vom Hals zu schaffen, ist die Recombination Chamber. Auf dem langen Weg dorthin (5 Levels) muß Ivan 1 auch noch das Labor säubern. Soviel zur Geschichte. Doch wat nun kömmet, ist erschreckend:
Das Titelbild während des Ladens läßt schon erahnen, was auf den „armen" Tester zukommt. Das Spiel scheint grafisch, SID-mäßig eine 1:1 Kopie eines Spieles aus dem Jahre 1984 zu sein. Anders kann ich mir die Grafik (simple Sprites und Hintergrundgrafik) nicht erklären. Auch der Sound, der sich glücklicherweise mittels Taste M abschalten läßt, ist eines Spieles des Jahres 1987 nicht würdig. Kurz gesagt: Programmtechnisch keine Meisterleistung. Anders verhält es sich hier mit dem Spielwitz. Er ist erheblich höher anzusiedeln. Denn Ivan 2 sabotiert immer die Arbeiten von seinem Original. Dies ist manchmal schon ganz witzig und beileibe ganz schön schwierig. Dennoch läßt die Motivation auf Grund der miserablen Grafik und des verkorksten Sounds spürbar nach, was eigentlich sehr schade ist, da die Spielidee sich echt für ein gutes Spiel hätte verwenden lassen können. Vielleicht sollte Bug-Byte HEAD START noch einmal in die Werkstatt zurückrufen und dort dem 87'er Standard anpassen. Dann wäre HEAD START auf Grund des Preises auch empfehlenswert, aber zum augenblicklichen Zeitpunkt. *tob*

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	3

Spielautomat für zu Hause

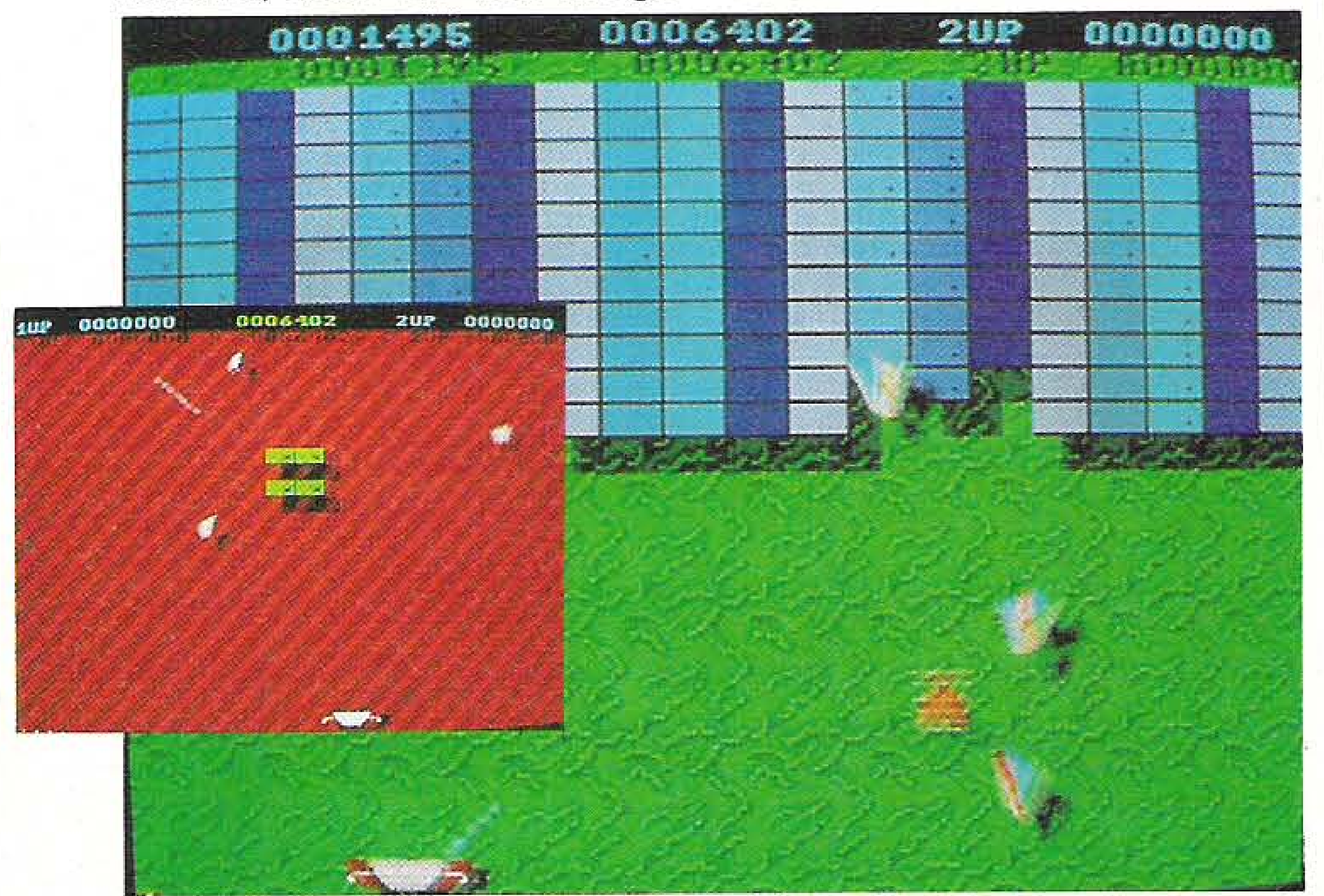
Programm: Amegas, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** reLine, Hannover.

Was macht eine kleine Softwarefirma, die nicht das Geld hat, um die teuren Rechte von Spielautomaten oder von Filmen zu erwerben? Richtig, sie programmiert trotzdem eine Umsetzung und bringt sie dann mit einem anderen Namen auf den Markt. So gesehen bei **RELINE SOFTWARE**, die eine Amiga-Umsetzung des nunmehr schon ausgesaugten *Breakout*-Themas produziert haben: **AMEGAS.**

Spiele dieser Art erfreuen sich ja momentan allergrößter Beliebtheit, doch für den Amiga gibt es momentan meines Wissens nur zwei Spiele, die denselben Inhalt haben, nämlich *Impact* und *Demoliton.* Diese werden von AMEGAS aber um Längen geschlagen, denn RELINE hat, gerade in puncto Grafik, eine fast 100%ige Umsetzung vom *Arkanoid*-Automaten programmiert, so daß man den Amiga wohl in eine Spielhalle stellen und mit einem Münzschlitz versehen könnte, ohne daß jemand den Unterschied bemerken würde.

Der Spielablauf selbst - er dürfte mittlerweile nun jedem bekannt sein - unterscheidet sich logischerweise nicht von all den anderen Programmen dieser Art, und das ist eigentlich auch das einzige negative Faktum an diesem Spiel. Da gibt es wiederum die bekannten Extras wie z. B. Schießen, Kleber, Vergrößerung des Schlägers etc., die herabfallen und, nachdem man sie aufgefangen hat, durch Druck auf die rechte Maustaste aktiviert werden. Natürlich wird auch der Schläger mit der Maus gesteuert, was ja die anerkannt beste Lösung ist. Nun lebt diese aber gefährlich, da (bei mir öfter geschehen) sie manchmal auf der Tischplatte „hängt", man dann meist fluchenderweise ein Leben verliert und am liebsten die Maus in die Ecke werfen möchte.

Die Level sind alle ziemlich schwer. Zum Glück gibt es aber eine „Continue-Möglichkeit", um nach Verlust aller Leben im letzten erreichten Level weiterzumachen. Hat man den High-Score übertrumpft, wird dies sofort in der Bildmitte (übrigens Ausnutzung des gesamten PAL-Bildschirmes) angezeigt, und nach Spielende können dann die Initialen eingegeben werden. Leider wird die High-Score-Liste aber nicht abgespeichert. Soundmäßig gibt es zudem auch nichts zu meckern.



Auch sonst stimmt eigentlich alles an diesem Programm, so daß man RELINE SOFTWARE zu diesem Game nur gratulieren kann. Es mag ja mittlerweile regelrechte *„Breakout-Hasser"* geben, die mich jetzt nicht verstehen werden, aber ich kann AMEGAS nur jedem Amigabesitzer wärmstens empfehlen. Es darf wohl in keiner Sammlung von Amiga-Programmen fehlen. It's a hit!

Michael Kohl.



Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Action en masse

Programm: Computer Hits 4, **System:** Spectrum: **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Beau Jolly, England.

Wir nähern uns der Weihnachtszeit, mit Plätzchen, Glühwein, Geschenken und - Computersoftware. Passend zum Fest gibt's jetzt nämlich wieder einige Sampler, die mit schikker Verpackung gut unters Tannenbäumchen passen. So ist denn auch in diesen Tagen eine neue Compilation von **BEAU JOLLY** erschienen, die bereits die vierte in dieser Reihe ist und folgerichtig auch **COMPUTER HITS 4** heißt. Insgesamt 12 Games wurden auf die Kassette für den Spectrum gepackt, wobei zwei als „Gratisgeschenke" deklariert sind (eine nette Idee der Werbestrategen...). Taufrisch sind sie alle nicht mehr, aber wie steht's mit dem Spielspaß?

Das erste Game auf der Kassette ist **BRIDE OF FRANKENSTEIN,** ein grafisch ziemlich schwaches Action-Adventure, bei dem sieben Ingredenzien gefunden werden müssen, um das altbekannte Monster zum Leben zu erwecken.

Weiter geht's dann mit einem wirklich erstklassigen Game, nämlich **CONTACT SAM CRUISE.** Als Detektiv müssen Sie einen schwierigen Fall aufklären.

Ein Highlight auf diesem Sampler! **SPINDIZZY** ist schon ein echter Spectrum-Klassiker, denn hier muß man mit einer Art Kreisel rasant über seltsam geformte Plattformen rasen, den Tücken der Trägheit trotzen (nicht der eigenen Trägheit!) und auch noch einige Juwelen einsammeln. Programmiertechnisch ist das Game sauber in Szene gesetzt, die originelle Spielidee tut ihr übriges.

UCHIMATA ist meiner Meinung nach das schlechteste Programm der Sammlung, denn in dieser asiatischen Kampfsimulation geht die Motivation voll baden.

CITY SLICKER ist dann wieder ein älteres Spiel, in dem es darum geht, eine Bombe zu entschärfen. Dazu müssen einige Teile der Entschärfungsanlage gefunden werden. Ein mittelmäßiges Game, das man wohl als Vorläufer von *Pjamarama, Everyone's a Wally,* u.a. bezeichnen kann.

Das letzte Programm auf der ersten Seite ist ein weiterer Tophit, nämlich **THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD.** Eine Supergrafik und eine tolle Animation machen das Game zu einem Genuß. Der Inhalt: In einer Welt nach dem Atomkrieg muß unser Held einen „antiken" Roboter zusammensetzen und die Energiestation böser Invasoren vernichten.

Auf der zweiten Seite erwartet uns dann zunächst **DEACTIVATORS**, ein schwieriges Spiel mit Strategie-Touch und 'ner Menge Action. Insgesamt fünf Bomben müssen entschärft werden, und das ist wahrlich keine leicht Aufgabe. Zudem tauchen noch einige Seltsamkeiten auf, wie auf dem Kopf stehende Räume u.a. Ein gutes Game.

STARQUAKE ist dann ein ziemlich witziges Labyrinthspiel, in dem es darum geht, sein eigenes, kaputtes Raumschiff wieder flottzumachen. Das Game ist schnell, die Grafik gut und die Motivation hoch.

PYRACURSE fällt ein bißchen aus dem Rahmen, denn in diesem „Adventure Movie" müssen Sie vier Personen steuern, um einen Professor in einem geheimnisvollen Tempel zu finden. Die Aktionen werden dabei über ein Menü abgerufen. Auch bei diesem Spiel ist die Grafik sehr gut, der Sound sehr dünn und die Motivation aufgrund der tollen Spielidee sehr hoch.

PULSATOR bietet als einziges Programm auf der Kassette einen sehr guten 128K-Spectrum-Sound, ist aber ansonsten nur ein schwaches Programm. Um aus einem Labyrinth zu fliehen, müssen fünf Symbole gefunden werden. Ein langweiliges Game.

Bei **REVOLUTION** ist dann wieder Action angesagt, und zwar im Stil von *Spindizzy.* In jedem Level müssen müssen einige Blöcke innerhalb des Zeitlimits umgefärbt werden, was gar nicht so einfach ist.

Auf geht's zum letzten Game, nämlich **DANDY.** Wer *Gauntlet* kennt, darf sich auf DANDY freuen, denn auch hier muß man durch verschiedene Höhlen laufen, Schlüssel sowie Kraft- und Energiepunkte finden, um sich den Massen der Gegner zu erwehren und ins nächste Level zu kommen. Für den Spectrum ist DANDY eine der besseren *Gauntlet*-Varianten. Alles in allem ist dieser Sampler mit Sicherheit empfehlenswert, denn fast alle Spiele stehen auf hohem Niveau. Einige Schwachpunkte gibt es natürlich auch bei den COMPUTER HITS 4, aber die wird man auf jedem Sampler finden. Der Preis macht's, denn mit ca. 3 DM pro Game ist man bestens bedient.

philipp

Grafik	6-10
Sound	2-9
Spielablauf	5-10
Motivation	4-11
Preis/Leistung	11

ENDLICH! Brandneu, die Spieldisketten von

Ab November 1987 weltweit!

LUCKY LUKE

BLUEBERRY



erobern die

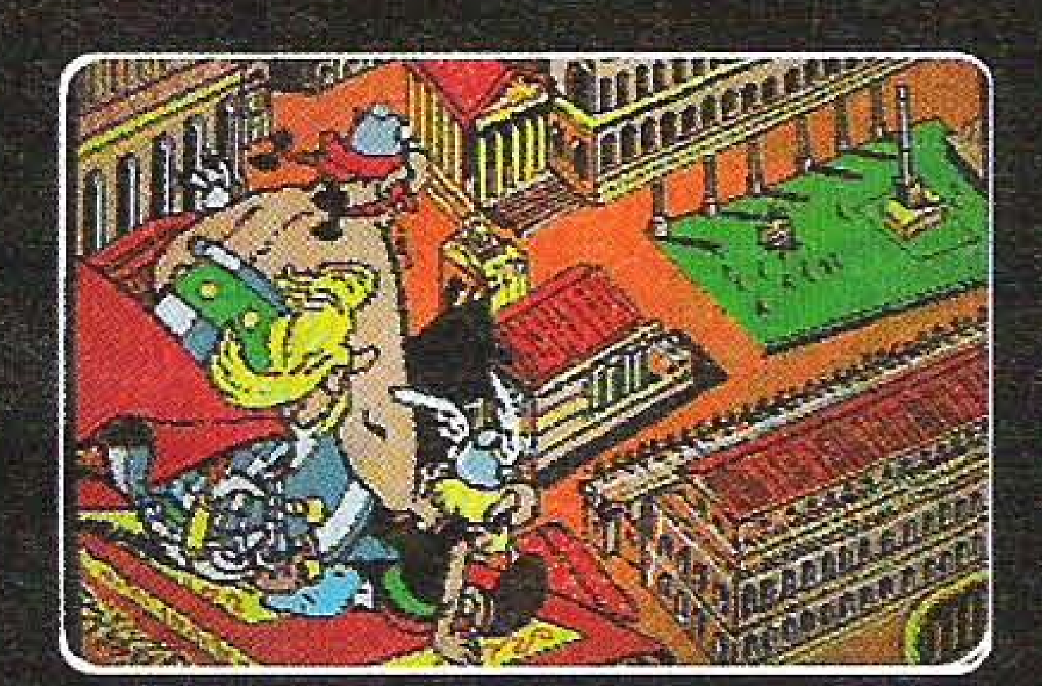
COMPUTERWELT

All das mit **phantastischer Grafik, Super Sound, deutscher Sprache** und mit **deutscher Anleitung.**

Sie stellen die Geschichte vom jeweils neuesten Band in Spielen voller Humor, Action, Spannung und Abenteuer dar.

Bei Leutnant Blueberry werden nur die bisher erschienenen Bestseller „versoftet".

ORIGINAL MONITOR-BILDER



ASTERIX IM MORGENLAND

Abenteuer- und Actionsoftware

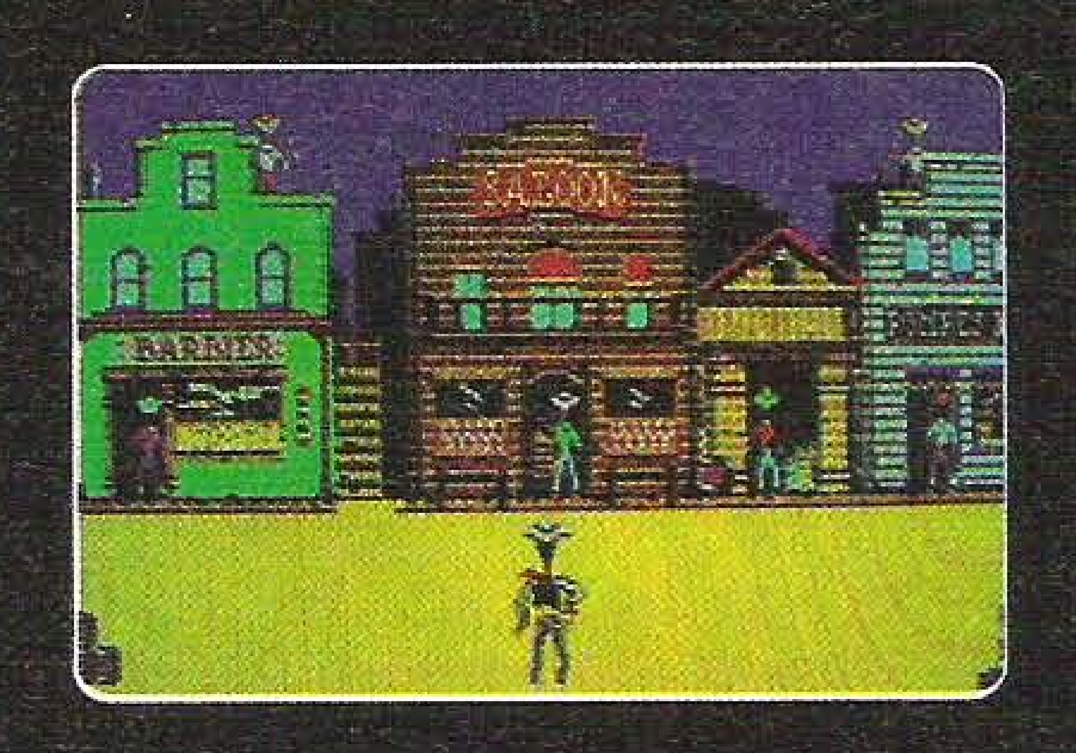
Ein neuer Band, eine neue Software. Tausend und eine Stunde hat die Prinzessin Orandschade noch zu leben, wenn kein Regen auf ihr Königreich fällt. So lautet der Beschluß des infamen Gurus Daisayah.
Asterix, Obelix, Troubadix und der Zauberer Erindjah eilen auf ihrem eigenartigen fliegenden Teppich herbei, um der Prinzessin beizustehen. Ein wundervolles Abenteuer voller Action, das unsere Helden nach Griechenland, Persien, nach Rom, zu den Piraten und an viele andere wundersame Orte führt. Sie werden von diesem großen Abenteuerspiel, das dem Graphismus und dem Geist des Comic Strips erstaunlich getreu ist, begeistert sein.
Mit oder ohne Joystick.



DAS GESPENST MIT DEN GOLDENEN KUGELN

Abenteuer- und Actionsoftware

Blueberry, der berühmte Cowboy aus dem Comic Strip, wird mit dem Gespenst mit den goldenen Kugeln konfrontiert. Eine hitzige Jagd durch die Wüste, wo ihm Indianer, der Durst, Klapperschlangen, der Verräter Lukner auflauern, führt unseren Helden und den treuen Begleiter seiner Abenteuer, Jimmy Mac Clure, bis vor die Pforten einer alten Indianersiedlung, die verlassen liegt – oder fast ... In den Mulden der Trockenen Hochplateaus versteckt, wartet das Gespenst ... Sie sind Regisseur, Drehbuchautor und Schauspieler in diesem großen Abenteuerspiel, in dem die Handlungsszenen mit zahlreichen herrlichen Graphikdarstellungen abwechseln.
Mit oder ohne Joystick.



LUCKY LUKE – NITROGLYCERIN

Actionsoftware

Ein neuer Band, eine neue Software.
Unser bekannter und beliebter Comicheld Lucky Luke hat die schwere Aufgabe, den Bau der Transcontinental zu beaufsichtigen. Mit den natürlichen Gefahren des Wilden Westens, in Stadt und Wüste, sowie den Fallen der Feinde konfrontiert, muß er zudem eine äußerst gefährliche Ware beschützen. PURES NITROGLYCERIN!
Bei einer sehr hohen Qualität der Grafik, unterschiedlicher Gegenden und verschiedenen Situationen liegt die Verantwortung bei Ihnen.
Wird Lucky Luke auch diesmal erfolgreich sein?
Dieses ist ein echtes Abenteuer, in der Welt der Comics.

Bezugsquelle:
BOMICO
Vertriebs und Investitions GmbH

Elbingerstr. 3
6000 Frankfurt 90
Tel. (069) 706050

Fachhandel
Kaufhäuser

erhältlich auf Disketten für:
Commodore 64/128 und Schneider CPC
IBM PC und Atari ST 520/1040

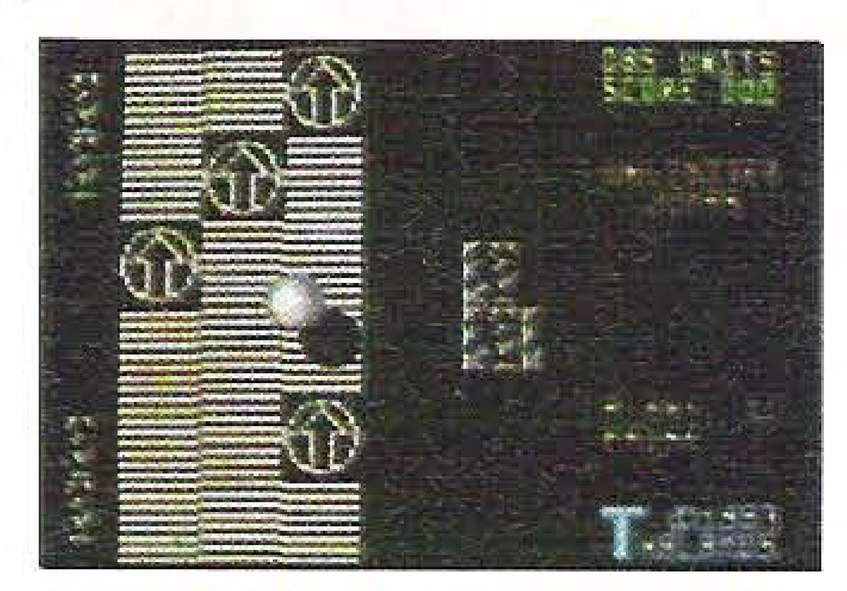
Fesselnd von A bis Z

Programm: Quedex **System:** C-64/128 **Preis:** Ca. 30 DM **Hersteller:** Thalamus.
Mit **QUEDEX** hat der Programmierer S. Fasoulas von **Thalamus** ein vielfältiges Spiel entwickelt, das bestimmt nicht so schnell langweilig wird. Es bietet auf zehn Levels genügend Möglichkeiten, Geschicklichkeit (Kopf und Joystick) unter Beweis zu stellen. Die Aufgabe des Spielers ist es, einen kleinen Ball durch alle zehn Bereiche des Games zu manövrieren und dabei verschiedene Puzzles zu lösen. Das Besondere hierbei ist, daß jeder Level in unterschiedliche Sub-Level eingeteilt ist, in denen man Aufgaben bewältigen muß. Das Hauptproblem bei QUEDEX ist die Zeit, ein starker, aber nicht unüberwindlicher Gegner. Falls man einen Level früher schafft, als die vorgegebene Zeitspanne zuläßt, dann kann man die verbliebene Zeit sogar in den nächsten Level mitnehmen. Das macht sich natürlich bezahlt, denn, wie so oft, steigt mit dem Level auch der Schwierigkeitsgrad. Dieses Spiel ist sozusagen der Inbegriff eines Geschicklichkeitsspiels, wie man nach einigen Übungsrunden feststellen wird. Der erste Level besteht aus fünf Teilen. Man kann auch so vorgehen, daß man erst in andere Level vordringt; den Rest des ersten Levels muß man dann allerdings später beenden. Im ersten Teil des ersten Levels bewegt man sich gleichmäßig über die Quadrate der Bahn hinweg. Im zweiten Teil müssen Sie den Pfeilen folgen und dabei weiße Quadrate aufheben; auch hier endet die Aufgabe mit dem schwarzen Loch der Dunkelheit. Im dritten Teil sammeln sie ebenfalls Quadrate, müssen sich aber vor dem elektrischen Meer hüten. In Teil vier passiert dasselbe, nur etwas schneller. Ziel ist wie immer das Betreten des schwarzen Dunkelheitslochs. In Teil fünf gibt es Pfeiler, die es im Slalom zu umfahren gilt; dabei müssen wieder Quadrate aufgesammelt werden.





Im zweiten Level sammelt man Schlüssel , mit denen man Türen öffnen kann. Ein störendes Hindernis sind die Totenköpfe, die man besser vermeiden sollte, wenn man ans Ziel kommen möchte. Besonders sollte man auf die unsichtbaren Schlüssel achten, die sich nur dann zeigen, wenn man in ihre Nähe kommt. Suchen müssen Sie auch in Level drei: Bevor das Ziel erscheint, müssen vier versteckte Amulette aufgespürt werden. Im vierten Level können Sie sich nur nach rechts und nach links bewegen, ansonsten sehen Sie zu, daß sie so schnell wie möglich die Rennstrecke hinter sich bringen. Die Anzahl der Sprünge, die man machen kann, ist begrenzt, daher empfiehlt es sich, möglichst oft von den Fahrstühlen Gebrauch zu machen. Im fünften Level erwartet Sie noch mehr Abwechslung: Der ganze Bereich muß mit gemusterten Fliesen bedeckt werden. Das Problem ist nur, daß sich die verwandelten Fliesen bei Berührung wieder in gelbe Quadrate zurückverwandeln können. Also aufgepaßt! Danach in Level sechs kann man zusätzliche Sprünge sammeln, kann



aber auch durch unsichtbare Wesen Schaden nehmen. Versuchen Sie, das Beste daraus zu machen. Ein bißchen Glück gehört auf dieser Stufe dazu. Level sieben muß ganz zu Ende gespielt werden, bevor die nächste Stufe betreten werden kann. Im achten Level werden wieder vier Schlüssel aufgehoben, mit denen eine der beiden Türen geöffnet werden kann, die zum Ziel führt. Dies ist quasi der Geschwindigkeitslevel; nur mit Schnelligkeit kann man die Würfel zerstören. Zuletzt, in Level zehn, wird gehüpft. Und zwar von einer Plattform zur nächsten. Sie sind unterschiedlich hoch, was man an der jeweiligen Grauschattierung erkennt. Das heißt, man kann auch daneben springen, wenn man nicht richtig guckt! Das kostet wieder Zeit, und Zeit ist kostbar in QUEDEX. Auch wer kein Fan von Geschicklichkeitsspielen ist, wird sich von QUEDEX überzeugen lassen und gewiß nicht so bald davon loskommen.

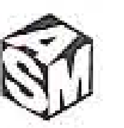
A.Ruuben



Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	10
Spielwert	11
Preis/Leistung	10

Da biste platt!

Programm: Firepower, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Microillusions, USA
Warum bekomme eigentlich immer ich die brutalen Programme zum Testen? Muß wohl an meiner Begeisterungsfähigkeit für Action- und Ballerspiele liegen.
Halb verschlafen betrat ich eines Morgens die Redaktionsräume, als mich Manfreds Schrei „Otti, ein Ballerspiel für den Amiga" aus meinen Träumen riß. Auf meine Entgegnung „Zeig'mal" hin, drückte er mir eine Diskette in die Hand. **FIREPOWER** stand darauf zu lesen. „Nun gut" dachte ich mir, stürzte zum Computer, schaltete ihn ein, Kickstart rein, warten, Diskette rein, warten, u.s.w. (Das kennt man ja) Nach einiger Zeit (warum lädt der Amiga immer nur so lang?) erschien auf dem Bildschirm die Mitteilung, die Lautstärke voll „aufzudrehen". Das ließ ich mir natürlich nicht zweimal sagen. Genüßlich zog ich meinen 30-Watt-Verstärker hervor, ein Druck auf Power und, ... der Schreck sitzt mir heute noch in den Knochen. Da kommt ein Getöse aus den Lautsprechern, da denkste, Dir fällt die Decke auf den Kopf. Ein Schrei aus dem Nebenzimmer „Die Russen kommen!" Das konnte ja nur der Frank gewesen sein. Diesen alten PC-Fan davon zu überzeugen, daß die Explosionsgeräusche aus dem Amiga kommen, war gar nicht so leicht. Aber, auch ängstliche Mitmenschen lassen sich irgendwann überzeugen.
So, nun aber genug der dummen Sprüche. Wir kommen zum Spiel, es wird ernst. Nachdem die Explosions-Orgie abgeklungen war, erschien nach nochmals recht langer Ladezeit ein Menü auf dem Screen. Nämlich das Auswahlmenü. Dort kann ausgewählt werden, wie man denn zu spielen gedenkt. Als da wären: Spieler gegen Spieler, Spieler gegen Computer und Spieler gegen Modem. Ja, Sie haben richtig gelesen! FIREPOWER kann mit Hilfe eines Modems mit einem Partner gespielt werden!
Im Spiel geht es darum, eine Fahne des Gegners zu erbeuten und in Gefangenschaft geratene Soldaten zu befreien. Zu diesem Zweck hat man einen Panzer zur Verfügung, mit dem man durch die „Pampa heizt" und sich allerlei Gegner erwehrt. Diese Idee ist zwar nicht neu, aber bei FIREPOWER wurde sie in besonderer Art umgesetzt. Die Spielszenerie sieht man aus der Vogelperspektive. Zunächst muß man aus dem eigenen Terrain herauskommen. Dazu kann man die vorhandenen Straßen benutzen. Da diese aber vermint sind, ist die Fahrt durchs Gelände sicherer. Am Wegesrand stehen allerlei Sachen rum. Feindliche Kasernen, Geschütze und Hubschrauber machen dem Spieler das Leben schwer. Wer nun aber beim Lesen dieser



Brutalo

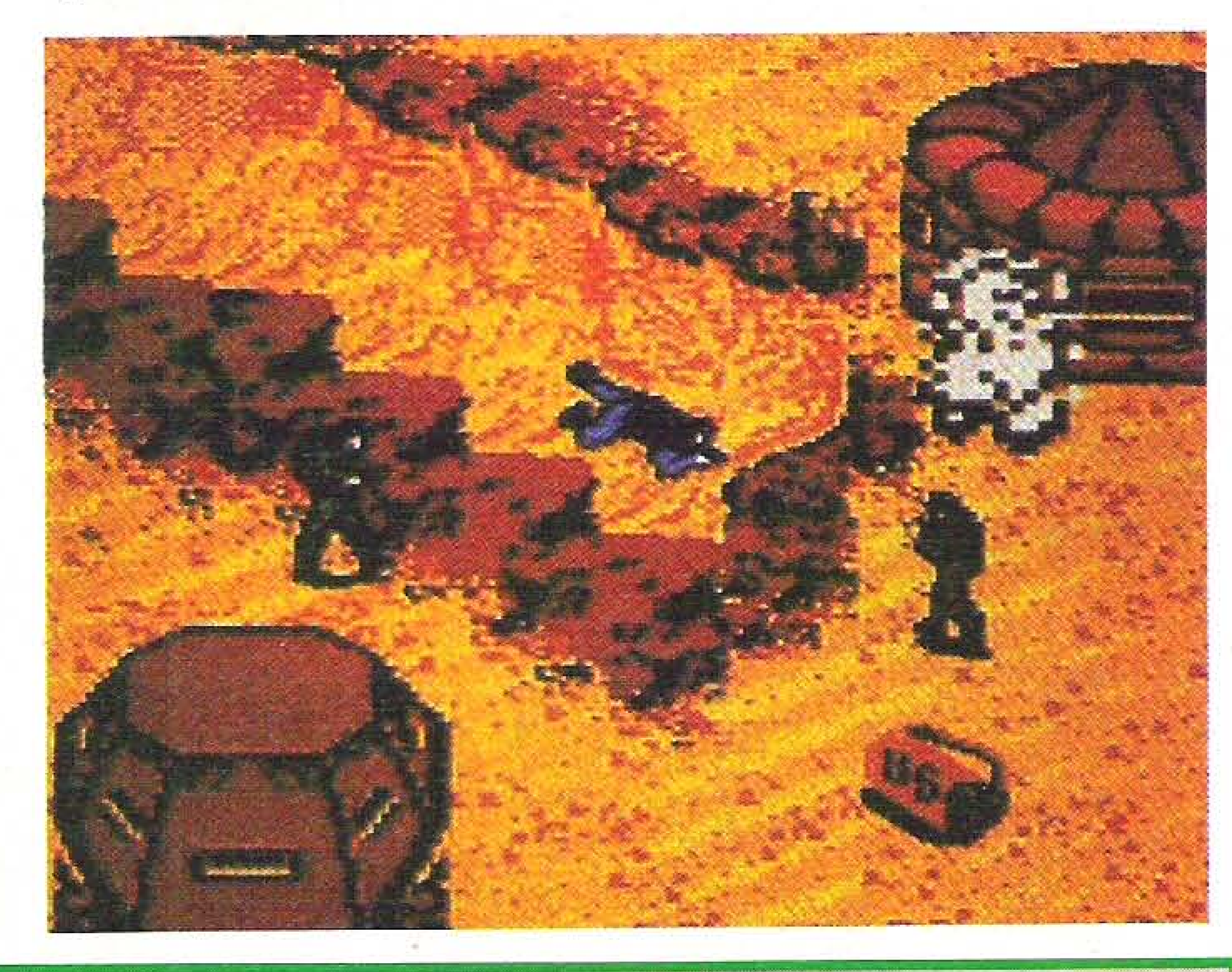
Programm: Airborne Ranger, **Systen:** C-64, **Preis:** Ca. 50 DM (Kass.), **Hersteller:** Microprose, USA.

„Ihre Mission: Nähern Sie sich den Geiseln, ohne entdeckt zu werden - nach erfolgreicher Befreiung: Verteidigung der Geiseln bis zum Eintreffen unseres Helikopters."

Dies war einer von 12 (!) Aufträgen, die Sie bei **AIRBORNE RANGER**, dem neuen Spiel von **MICROPROSE**, erfüllen können. Und wer es jetzt noch nicht erraten hat: Es handelt sich hier um ein Kriegsspiel in bisher einmaliger Ausführung.

Nachdem Sie eine der 12 Missionen gewählt haben (das Spektrum reicht von Spionage, Sabotage, Geiselbefreiung, etc., bis zum Ablenkungsangriff), erhalten Sie detaillierte Informationen über Ihren Auftrag. Schon nach kurzer Zeit startet Ihr Flugzeug und bringt Sie zu Ihrem Zielgebiet. Während Sie das Zielgebiet überfliegen, haben Sie die Möglichkeit, drei Versorgungsbehälter (mit Munition etc.) abzuwerfen. Hier ist es ratsam, die Behälter taktisch klug zu verteilen, da man sie später dringend benötigt.

Jetzt ertönt ein Signal, und das Licht springt auf grün. Dies ist das Zeichen für den Airborne Ranger abzuspringen. Langsam gleitet er mit einem lenkbaren Fallschirm zu Boden. Am Boden angekommen, kann man nun einen Statusbericht abrufen, indem man RUN/STOP drückt. Es erscheint eine Karte des Zielgebietes, die man scrollen kann. Außerdem erhält man eine Übersicht seiner Bewaffnung und anderer Dinge. Als da wären: 4 Magazine für Ihre MP, 3 Handgranaten, eine Minirakete, eine Zeitbombe und ein Erste-Hilfe-Satz. Dieselbe Ausrüstung findet man jeweils in den vorher abgeworfenen Versorgungsbehältern.



Nachdem man sich auf der Karte orientiert hat, versucht man nun, an sein Ziel zu gelangen. Doch Hindernisse, wie feindliche Soldaten, Minenfelder, Sperren, Wassergräben, Bunker und ähnliches, erschweren die Erfüllung des Auftrages erheblich. Während der Kampfhandlungen wird in der oberen linken Bildschirmecke ein Status über die verbleibende Zeit, die augenblickliche Bewaffnung (und deren Menge) und den Grad der Verwundungen angezeigt. Falls es mal brenzlig wird, kann man auch über den Boden robben, oder sich nach einem Treffer mit dem Erste-Hilfe-Satz versorgen. Sollte man den Auftrag erfolgreich gelöst haben, bewegt man sich zu einem gekennzeichneten Treffpunkt, wo man von einem Hubschrauber abgeholt wird.

Als Lohn warten auf Sie: Beförderungen und später auch mal Orden, denn das Programm speichert Ihren Spielstand ab, und solange Sie einen Auftrag lebend überstanden haben, können Sie Ihre Spielfigur zu einem späteren Zeitpunkt wiederbenutzen.

Zur Ausführung des Spieles kann man sagen, daß es rundherum gelungen ist. Besonders die Grafik ist gut, da manchmal plastische Effekte auftreten. Der Sound begleitet die Handlung auf einfache, aber realistische Weise. Die Spielmotivation ist besonders hoch, bedingt durch die Anzahl der Missionen, die man in ihrem Schwierigkeitsgrad verändern kann. Bleibt noch zu sagen: Wer diesen Spielinhalt mit seinem Gewissen vereinbaren kann, kann es auf jeden Fall kaufen! *UP*



Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	??
Preis/Leistung	10

Zeilen glaubt, daß es sich um ein normales Ballerspiel handelt, der hat sich getäuscht. Wenn es nämlich jemals einen sicheren Kandidaten für die Indizierung gegeben hat, dann ist das FIREPOWER. Sprengt man eine der Kasernen oder eines der Geschütze, dann ergreift die Besatzung die Flucht. Diese kann man nun mit dem Panzer verfolgen, abschießen oder auch „über den Haufen fahren". Das Ergebnis dieser Aktion: Im Lautsprecher ist ein „Platsch" zu hören, und dort, wo vorher ein Soldat war, ist jetzt nur noch ein Blutfleck zu sehen. Und dafür gibt es auch noch Punkte! Dieser Teil des „Spiels" kann wirklich nur noch als geschmacklos und makaber bezeichnet werden! Ansonsten ist an dem Spiel nicht allzuviel auszusetzen. Bis auf die Tatsache, daß man sich festfahren kann. Dann kommt man weder vorwärts noch rückwärts weiter und kann nur noch darauf warten, von den Hubschraubern vernichtet zu werden.

Die Grafik ist recht gut, das Scrolling ruckelt allerdings etwas. Der Sound ist in gewohnter Amiga-Manier digitalisiert und aus diesem Grund sehr gut. Doch weiter mit der Spielhandlung. Gleich zu Beginn kann man einen von drei verschiedenen Panzern auswählen. Diese unterscheiden sich in der Geschwindigkeit, der Manövrierbarkeit und in der Stärke der Panzerung. Auch die Landschaft, durch die sich der Spieler kämpfen muß, ist von Panzer zu Panzer verschieden. Die Anzeige des Spielfelds nimmt etwa zwei Drittel des Bildschirms in Anspruch. Auf der rechten Seite befindet sich eine Statusanzeige. Dort werden die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Panzer, die Menge der geretteten Soldaten, die Treibstoffmenge, die Punktzahl und ein Radarschirm angezeigt. Wird man von feindlichen Geschossen getroffen, dann wird zusätzlich angezeigt, wie viele Treffer man noch abbekommen darf. Besonders gefährlich sind die Minen, da diese schon bei relativ großer Entfernung explodieren und den Panzer meist mit ins Verderben ziehen. Die Minen können übrigens nicht abgeschossen werden. Ansonsten kann jedoch alles, sogar die Bäume, durch Beschuß zerstört werden. Beim Suchen der feindlichen Basis darf man sich nicht zuviel Zeit nehmen, da man dann geortet und von den Hubschraubern angegriffen wird. Außerdem läßt man bei seinen Streifzügen die eigene Basis schutzlos zurück. Ein willkommenes Ziel für feindliche Angriffe! Aber nicht nur auf die Angriffe muß geachtet werden. Auch den Treibstoffvorrat sollte man ständig im Auge behalten. „Nachtanken" kann man durch Sprengen eines Treibstoffdepots (komische Art zu tanken). Ist die Fahne erbeutet und sind die Soldaten gerettet, dann muß man so schnell wie irgend möglich zur eigenen Basis zurück. Ist der eigene Panzer zerstört worden, dann braucht man glücklicherweise nicht von vorn zu beginnen. Zwar befindet man sich wieder in der eigenen Basis, die Zerstörungen, die man angerichtet hat, bleiben aber weiterhin vorhanden. Dies läßt einen Frust wie bei anderen Spielen, bei denen man immer wieder neu beginnen muß, erst gar nicht aufkommen. Das Spiel FIREPOWER ist sehr komplex, und man könnte noch einige Zeilen füllen. Da ich aber einem potentiellen Käufer nicht die Spannung nehmen will, lasse ich es hiermit gut sein.

Fassen wir zusammen: Die Grafik ist gut, der Sound ebenfalls. Beim Scrolling hätte man noch etwas tun können, um es zu verbessern. Bei der Motivation eine Note zu geben ist schwierig, da das Programm mit Sicherheit sehr brutal ist und in Kinderhänden nichts zu suchen hat. Wer mit genügend geistigem Abstand an die „Sache rangeht", der kann sicher seinen „Spaß" haben. Pazifisten sollten aber einen großen Bogen um FIREPOWER machen. Ich möchte an dieser Stelle nicht schon wieder auf dem Thema Indizierungen herumreiten, bin mir aber ziemlich sicher, daß FIREPOWER bald auf der Liste auftauchen wird. Uns, die wir durch unsere täglichen Spielerfahrungen abgeklärt sind, hat es jedenfalls Spaß gemacht. Aber das ist etwas, was jeder mit sich selbst ausmachen muß!

Ottfried Schmidt

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation (leider?)	10
Preis/Leistung	9


22
SENSATIONELLE
SPORTSIMULATIONEN
ZUM
SUPERPREIS!
BASKETBALL
FUßBALL
PFERDESPRINGEN
SCHWIMMEN
GEWEHRSCHIEßEN
DREISPRUNG
GEWICHTHEBEN
TISCHTENNIS
PISTOLENSCHIEßEN
BOGENSCHIEßEN
RADRENNEN
AND
CASSETTE DM 39,95*
DISKETTE DM 49,95*
*unverbindliche Preisempf.
c16chris

22
SENSATIONELLE
SPORTSIMULATIONEN
ZUM
SUPERPREIS!

KUNSTSPRINGEN
RIESENSLALOM
RUDERN
ELFMETERSCHIEßEN
SKISPRINGEN
TAUZIEHEN
TENNIS
BASEBALL
BOXEN
SQUASH
BILLIARD

ocean

Exclusiv-Vertrieb Deutschland: AriolaSoft
Exclusiv-Vertrieb Österreich: Karasoft
Exclusiv-Vertrieb Schweiz: Thali



c16chris

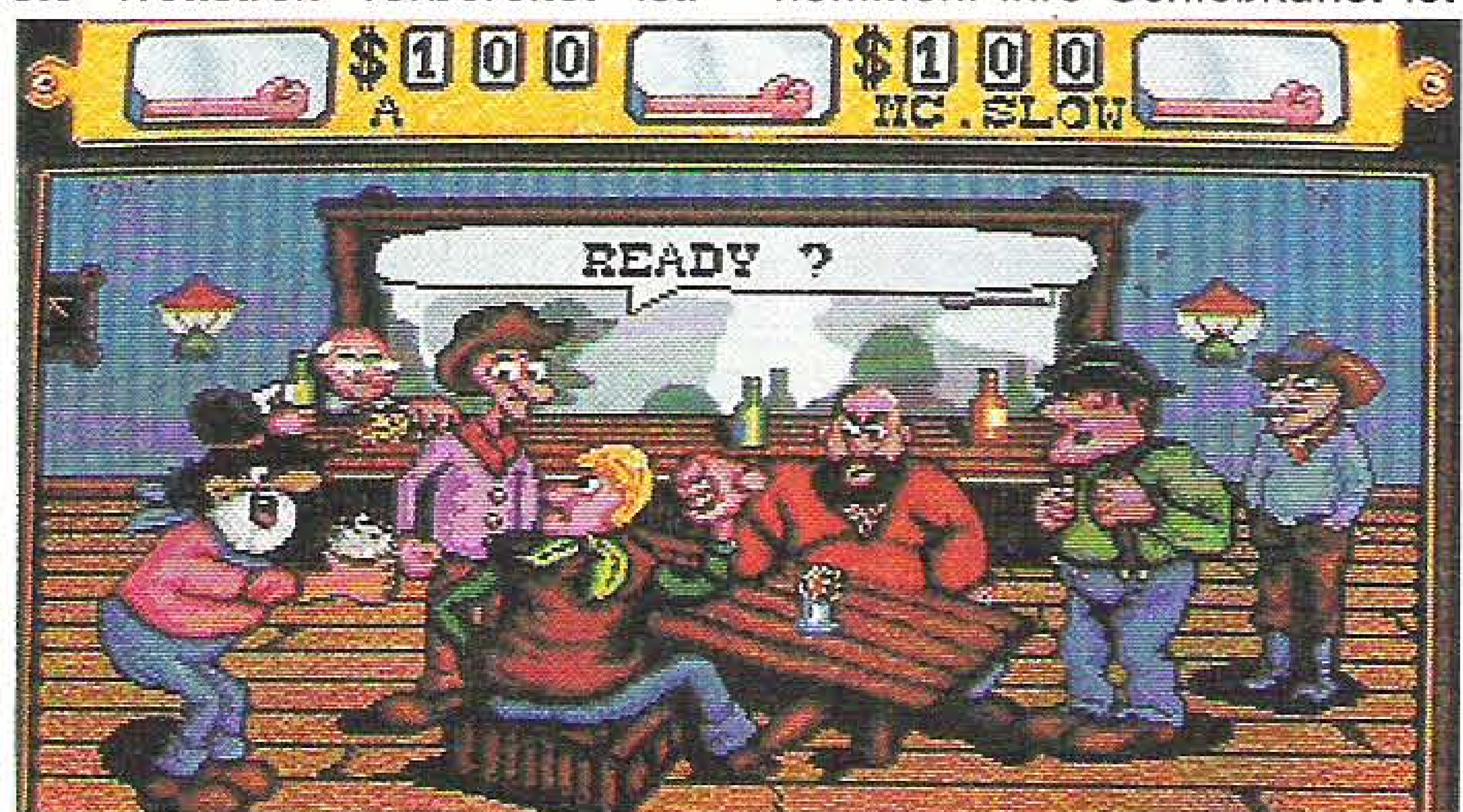
Programm: Western Games, **System:** Amiga, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 40,- DM, **Hersteller:** Magic Bytes

Let's Go West!





„Sattelt die Hühner, wir reiten nach Mexiko die Sonne putzen!" Endlich ist es soweit: **Western Games** von **Magic Bytes** ist auf den Markt der Software-Spiele eingezogen. Sam Tottel, die Figur, die Sie durch das Spiel begleiten wird, bringt Ihnen den Wilden Westen in die gute Stube. Jedoch erzählt der alte Cowboy Sam nicht von Schießereien, Banküberfällen oder Indianerkriegen, sondern von den lustigen Spielchen, die zum Zeitvertreib der hartgesottenen Cowboys zählten. Neben Biertrinken und Pokern ließen sich diese Burschen oft noch andere Sachen einfallen, wenn sie sich im Saloon trafen, oder auf der Ranch die arbeitslose Zeit überbrückten. Sie sind nun ein Neuankömmling in der Western-Stadt, der sich in sechs Disziplinen gegen einen Einheimischen behaupten muß, um in der kleinen Gemeinde aufgenommen zu werden.
Als blonder Jüngling treffen Sie sich zu Beginn mit Ihrem Gegner im Saloon, wo schon der erste Wettstreit vorbereitet ist.



Das erste, was die Saloon-Gesellschaft natürlich interessiert: Was hat der Neue in den Armen? Nichts eignet sich da besser als **Armdrücken.** Allerdings kommt es hier nicht allein auf die Kraft an, denn schummeln kann man auch. Nur darf man sich dabei nicht vom langen Fred, der den Schiedsrichter macht, erwischen lassen. Die restlichen Zuschauer amüsieren sich höchstens, wenn einer durch Beschiß gewinnt. Passen Sie also auf, wenn Fred zwischenzeitlich einschläft, dann können Sie mit Hilfe des Feuerknopfs mit der linken Hand an den Tisch greifen und sie so als willkommene Stütze einsetzen. Erwischt Sie Fred dabei, haben Sie die Runde verloren. Insgesamt müssen drei Runden gewonnen werden, ehe man das Armdrücken für sich entschieden hat. Solang der Schiedsrichter seine Augen offen hält, sammeln Sie Kraft, indem Sie auf den mittleren Arm am oberen Bildschirmrand achten, und immer dann den Joystick nach hinten ziehen, wenn die Muskeln das größte Ausmaß erreicht haben. Strengen Sie sich also an, sonst schreien Sie durch den ganzen Saloon, weil Sie mit der Hand in die Kerze gekommen sind. Noch einen kleiner Tip: Sollte der Gegner kurz vor der Niederlage stehen, kann das Ratteln mit dem Joystick sehr nützlich sein.





Im zweiten Wettbewerb wird eine weitere typische Cowboy-Eigenschaft unter die Lupe genommen. Ihre Schießkunst ist diesmal gefragt. Allerdings nicht im direkten Duell auf der Straße, sondern beim **Bierschießen** im Saloon. Zwei junge Burschen bayrischer Abstammung (erkennbar an den Lederhosen) werden dafür rangezogen und halten die Ziele. Sie müssen nun satte fünf Mal hintereinander schneller treffen als Ihr Kontrahent. Dazu gehört schon eine gewisse Nervenstärke, da die Ziele auch immer kleiner werden. Sollten Sie nämlich zu früh ziehen (bevor der Wirt das Startzeichen gegeben hat), bekommen Sie das große Herzflattern. Sprich, das Zielkreuz zittert hin und her. Ganz coole Typen können sogar ein wenig spekulieren. Denn wenn man noch nicht gezogen hat und der Gegner vorbei schießt, kann man in Ruhe anlegen. Was nicht heißen soll, daß man jetzt unendlich viel Zeit hat. Übrigens kann man sich auch noch ein paar Bonuspunkte erschießen, indem man des Gegners Bierhalter an den Arm schießt und der das Glas fallen läßt. Den Revolver ziehen Sie, indem Sie den Joystick zu der Seite drücken, wo Ihr Gegner steht. Erscheint dann das Zielkreuz, müssen Sie schnellstmöglich das Ziel anpeilen und den Feuerknopf drücken.
Was ein echter Cowboy ist, der hat natürlich seinen Priem in der Hosentasche. Um den guten alten Kautabak geht es nämlich im nächsten Spiel. Beim **Priemspucken** muß jetzt der „Eumel" im gegnerischen Töpfchen landen, welches vor jedem Spieler auf dem Boden steht. Hat ein Spieler dreimal in des Gegners Spucknapf getroffen, hat er diese Disziplin für sich entschieden. Das hört sich leichter an, als es in Wirklichkeit ist. Nach dem Motto „Übung macht den Meister" muß man folgendermaßen vorgehen: In der oberen Bildschirmecke sieht man seinen Priem, von dem man mit Joystick nach vorn ein Stück abbeißt. Allerdings sollte dies nicht zu groß sein, da kleine Klümpchen weiter fliegen. Mit Links-Rechts-Bewegungen des Joysticks kaut man das Priemstück. Hierbei müssen Sie darauf achten, daß Sie nur solange kauen, bis die Priemfläche wieder komplett braun ist. Zuviel oder zuwenig Kauen führt zum Verschlucken, und alles beginnt wieder von vorn. Haben Sie fertig gekaut, drücken Sie den Joystick wieder kurz nach vorn. Jetzt müssen Sie den Winkel bestimmen, indem Sie den Joystick nach hinten ziehen. Sobald Sie den Joystick wieder in die Ausgangsstellung bringen, können Sie keine Korrekturen mehr vornehmen. Lediglich die Spuck-Power kann noch mit dem Feuerknopf bestimmt werden. Etwas gemein, aber durchaus legitim, ist das Anspucken des Gegners. Treffen Sie ihn ins Gesicht, verschluckt sich der arme Kerl. Trinken wir also noch einen kleinen Schluck Zielwasser.
Die Stimmung steigt, und so langsam kennt keiner mehr Hemmungen. Die darf man beim nächsten Spiel auf gar keinen Fall haben. **Tanzen** ist jetzt angesagt. Ein gut gebautes Barmädchen steht oben auf der Bühne und tanzt den beiden Spielern zu den Klavierklängen von Joe etwas vor. Achten Sie bei der Tänzerin genaustens auf die Bewegungen und nicht auf das, was sich unter dem Rock befindet, denn Sie müssen diese Tanzschritte im Anschluß nachvollziehen können. Gelingt es Ihnen nicht, bekommt Joe eins auf die Mütze (Glatze), und Sie müssen ihm ein Bier ausgeben, damit er weiterspielt. Leider haben Sie beim Wirt nur drei Bier Kredit, danach ist das Spiel verloren. Na dann, schwingen Sie mal das Tanzbein.



Zur nächsten Disziplin begeben wir uns auf's Land, bzw. auf eine Farm im Herzen von Mutter Natur. Jetzt dürfen Sie an Zitzen spielen. Die Kuh wartet förmlich darauf, von Ihnen gemolken zu werden. Wer von den beiden Spielern sein Eimerchen als erster voll hat, ist der Sieger in dieser Runde. Abgesehen davon, daß die Steuerung beim **Kuhmelken** recht schwierig ist,

bereitet es echte Probleme, den Eimer randvoll zu bekommen. Denn auch hier schläft der Schiedsrichter gelegentlich ein, was die Möglichkeit des Schummelns einräumt. Den Joystick von oben links nach oben rechts, und schon stoßen Sie dem Gegner den Ellenbogen in die Rippen. Dieser erschrickt und tritt gegen seinen Eimer. Wird man bei diesem Spiel beim Betuppen erwischt, hat es sehr harte Konsequenzen. Das Spiel ist dann zugunsten des Gegners beendet.
Zu guter Letzt wird noch für eine Grundlage für die anschließende Feier gesorgt. Heute gibt es Bohnensuppe beim **Wettessen** zu löffeln. Hierbei kann ohne schlechtes Gewissen beschissen werden, da der Gegner eine Ausweichmöglichkeit hat. Dies sieht folgendermaßen aus. Jeder schaufelt die Suppe so schnell wie möglich in sich rein. Hat der Spieler den Löffel erst einmal zum Mund balanciert, kann er die Kost gut durchkauen oder direkt runterschlucken. Beides hat seine Vor- und Nachteile. Schluckt man direkt, kann der Gegner mit einem Tritt nicht bewirken, daß man sich verschluckt und rülpst. Jedoch wird der Bauch immer dicker, so daß irgendwann eine zwangsläufige Rülps-Pause eingelegt werden muß. Kaut man erst gut durch, wird die Wampe zwar nicht dikker, aber der Gegner kann mit einem Tritt unterm Tisch dafür sorgen, daß man sich verschluckt. Dieser Attacke kann man mit einem Zurückziehen des Beines geschickt ausweichen, so daß sich die fiese Absicht als Bumerang erweist.



Jetzt verschluckt sich nämlich der Angreifer.
Sind die Töpfe endlich leer, stellen sich alle Beteiligten zu einem Foto zurecht. Sam Tottel hebt dann den Arm des Siegers, was auf einem abschließenden Foto festgehalten wird. Anschließend kann die Bevölkerung der Western-Stadt zur Feier übergehen.
Insgesamt bleibt festzuhalten, daß sich **Western-Games** als deutsches Produkt prima zwischen den Spielen wie Winter Games, California Games usw. einreiht, ohne die verschiedenen Anlagen der Spiele vergleichen zu wollen. Allerdings mit dem kleinen Unterschied, daß sich die Spielfigur bei Western-Games wesentlich weniger bewegt, als bei den anderen genannten Spielen. Das ändert aber nichts an der Tatsache, daß dieses Spiel sehr viel Freude bereiten kann. Die Grafiken sind wirklich toll, und auch der Sound bringt eine echte Saloon-Atmosphäre mit. Lediglich die Steuerung könnte insgesamt etwas einfacher sein. Es bedarf schon einiger Übung im richtigen Moment, die richtige Joystick-Bewegung zu machen. Ein wenig Geduld muß man da schon mitbringen, will man die Disziplinen beherrschen. Damit ist natürlich das Problem, einen gleichwertigen Partner zu finden, nicht außer acht zu lassen. Wenngleich der letzte Satz auf alle Spiele mit einer etwas schwierigeren Steuerung zutrifft. Womit auch gesagt sei, daß das Spiel mit zwei gleichwertigen Spielern noch mehr Spaß mit sich bringt, als wenn man gegen den Computer spielt.
Der Preis für dieses Spiel ist mit Sicherheit gut, was einen Kauf durchaus rechtfertigt. Kurz um: „Echt gut, ey!"

Ein Schneider-Freak dazu:

WESTERN GAMES heißt der ulkige Sport- Spiel-Spaß für den Schneider CPC, der den Spieler in den Wilden Westen versetzt. Als Spieler von Western Games hat man Schlimmes durchzustehen:
Müde in einem kleinen verträumten Städtchen angekommen, ist man gerade dabei, sich eine Bleibe zu suchen, als plötzlich ein kleiner trotteliger Cowboy-Opa namens Tottle auf einen zukommt und grunzt, man solle sich fertig machen für den Kampf im Saloon. „Was für ein Kampf?", fragt sich der ahnungslose Spieler. Tottle entgegnet: „Nun, bei uns hier im Westen, muß jeder, der neu in der Stadt ist, ein paar kleine Proben bestehen und zeigen, daß er ein echter Kerl ist. Diese Probe gibt es bei uns schon, so lange ich hier lebe. Yeah, wir alle hier haben schon mitgespielt, und unser Bester, MacSlow, das alte Haus, tritt gegen dich an."
Nach dieser witzigen Hintergrundstory aus der Anleitung beginnt der Ernst des Westernlebens. Zuerst einmal braucht der wissensdurstige CPC noch einige Angaben von Ihnen. Sind Sie allein oder zu zweit in den wilden Westen gereist? Haben Sie nämlich einen Begleiter, wird dieser bei den skurrilen Westernspielchen gegen Sie antreten. Sind Sie solo, stehen Sie MacSlow gegenüber, der selbstverständlich vom Computer gesteuert wird. Damit aber nicht genug, dem Computer brennt es auf der Seele, ob Sie so draufgängerisch sind und alle Spiele durchspielen, oder ob Sie erst einmal kleine Brötchen backen und sich auf ein paar konzentrieren. Wenn Sie jetzt noch einen Namen eingegeben haben, hat der CPC Erbarmen und läßt Sie endlich spielen.
Beim Bierschießen hat man zwei drollige Cowboys dazu verdonnert, mit ruhiger Hand jeweils einen Bierkrug zu halten. Die beiden Saloonsportler warten, bis der Barmann, der sich hinter der Theke verschanzt hat, das Startzeichen gibt. Zwei klopfende Herzen zeigen die Nervosität der Spieler an, welche sich auf die Zielsicherheit auswirkt, was wiederum schlecht für die beiden Spezies ist, welche die Bierkrüge halten müssen. Um die Disziplin zu gewinnen, muß man fünfmal schneller mit dem Revolver die Bierkrüge zerschossen haben als der Gegner.





In der dritten Disziplin versuchen sich die durchtrainierten Westernsportler im Weitspukken. Hierfür muß man ein Stück Kautabak abbeißen (Joystick nach oben), dann wird der Tabak durch schnelles Rütteln des Joysticks durchgekaut. Nach Beenden des Kauvorgangs, bestimmt man den Spuckwinkel und die Spuckstärke, und dann fliegt der Tabak durch den Raum. Wer am weitesten gespuckt hat, ist Gewinner. Wenn man Meister im Weitspucken geworden ist, kann man sich gleich in den nächsten Disziplin profilieren. Einem hübschen Westerngirl müssen hier mit dem Joystick Tanzbewegungen im Takt nachgeahmt werden.

In der vorletzten Disziplin haben die Jungs doch tatsächlich zwei Kühe mit angeschleppt. Diese müssen in einem spannenden Wettkampf gemolken werden. Das sich im Takt wiegende Euter veranlaßt den Spieler, die Bewegung mit dem Joystick nachzuahmen. Während des Wettmelkens ist es sogar möglich, den Gegner mit einem Ellbogenstoß aus dem Takt zu bringen. Aber lassen sie das bloß nicht den Schiedsrichter sehen!



Kommen wir zur Bewertung: Der Käufer von WESTERN-GAMES bekommt für sein Geld sehr viel Spielspaß geboten. Die teilweise animierten Hintergrundgrafiken und die Aktionen der Wildwestsportler sind grafisch hervorragend. Der Spielablauf ist aufgrund der originellen Disziplin sehr abwechslungsreich. WESTERN GAMES' Spielidee hält sich zwar sehr an die Grundidee der Sportwettkampfspiele, aber die Disziplinen sind so einzigartig, daß sich das nicht weiter auf die Bewertung auswirkt. WESTERN GAMES ist ein Superspiel, das garantiert wie die letzten MICRO-PARTNER-Produkte, *Werner* und *Mission Elevator*, ein Superhit wird.

Thomas Brandt *Carsten Borgmeier*

Schneider

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

Amiga

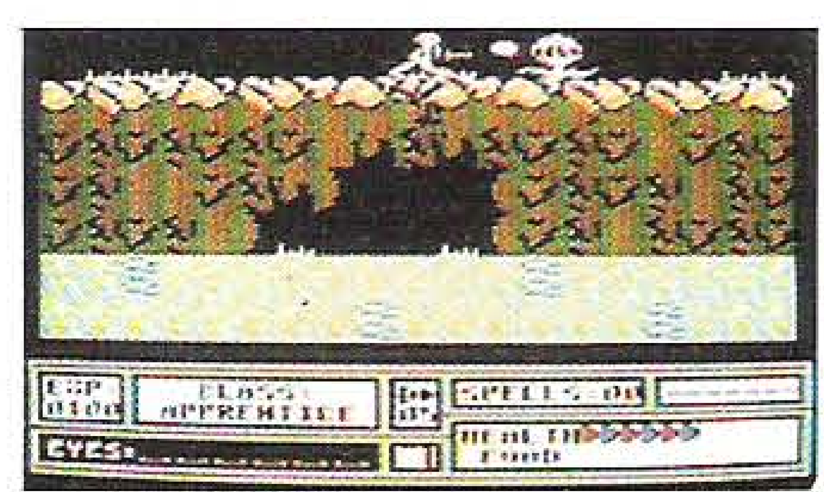
Grafik:	**11**
Sound:	**10**
Spielablauf:	**9**
Motivation:	**9**
Preis/Leistung:	**10**

Programm: Black Magic, **System:** C-64/128, **Preis:** Kassette ca. 34 Mark, Diskette 50 Mark, **Hersteller:** Datasoft, England.

Zauberlehrling im Stress

Die richtige Mischung zwischen Action und Adventure bietet **BLACK MAGIC**, ein abwechslungsreiches Spiel aus dem Hause **DATASOFT**, das ein wenig an *Ghosts 'n Goblins* von *ELITE* erinnert.

Um sich in die schwierige Lage des Zauberlehrlings versetzen zu können, sollte man sich erst einmal mit der märchenhaften Vorgeschichte seiner Mission befassen: Vor langer, langer



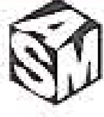
Zeit herrschte in einem wunderschönen Land der König Tauraus, unterstützt von Anakar, dem Weisen. Eines Tages kam der böse Zahgrim, verwüstete das Land und zerstörte alle Zauberbücher. Unter Zahgrams Tyrannei wurde auch der letzte gute Zauberer von Dämonen getötet. Sein Zauberlehrling kennt alle Geheimnisse der Zauberkunst und hat nun die Aufgabe, Schritt für Schritt das Königreich von Zahgram und seinen dämonischen Untertanen zu befreien. Also schlüpfe ich jetzt in die Rolle eines Zauberers. Anakar, der Weise, ist versteinert worden, und seine sechs Magischen Augen liegen im ganzen Land verstreut herum. Klar, daß ich die sechs Augen sammeln und zur Steinstatue des Anakar zurückbringen muß.

Auf einem Pergament habe ich die Landkarte von MariGold gefunden, auf der ich jedes gefundene Auge eintragen kann. Die Grafik des Spiels ist mittelmäßig, dafür ist sie sehr abwechslungsreich. Der Zauberlehrling kann sich über die braunen Hügel und grünen Wiesen nach oben, unten, rechts und links bewegen. Auf die Hügel gelangt er mit Hilfe von gelben Leitern. Auf der Reise durchs Land kann und muß man Hähnchen, Äpfel, Bananen oder Tomaten zu sich nehmen. Erstens erhält das die Gesundheit, und zweitens sind Fressalien eine Art Bestechungsgabe für die gefräßigen Trolle, die ihn sonst verfluchen. Mehrmals verflucht, hat es sich ausgezaubert. Das kann man aber leicht verhindern; besonders verhängnisvoll sind dagegen die zahlreichen Dämonen und Geister, die oft sogar zu zweit anrücken. Die todesspukkenden Pflanzen sollte man auch nicht unterschätzen. Zum Glück habe ich als Zauberlehrling eine Menge Pfeile zur Verfügung, mit denen ich meine Gegner umnieten kann (im Laufen Feuerknopf drücken).

Im übrigen kann ich mich dukken (Joystick nach unten) oder springen (Joystick nach oben). Falls ich genug Nahrung aufgenommen habe (indem ich einfach über die Tomate oder dergleichen hinweglaufe) und mir ein Troll begegnet, frißt er sich voll und verschont mich mit seinen bösen Wünschen. Das Dumme ist nur, daß ich dann gar nichts mehr zu essen habe. Bevor man also bei weiteren Aktivitäten ganz vom Fleisch fällt, sollte man erstmal wieder kräftig spachteln. Nach einiger Zeit der Übung gelingt es mir endlich, mit meinem ersten Magischen Auge unterm Arm in die nächste Ebene zu gelangen. Kleiner Tip für die Apprentice-Ebene: Erst nach links bis zur Leiter laufen, dann auf dem Hügel weiter nach links gehen und etwas essen und dann gleich zurück nach rechts auf dem Hügel, wo ganz am Rand das erste Magische Auge wartet. Man nimmt es auf, indem man den Feuerknopf drückt.

Mit ein wenig Glück schafft man es, über den Friedhof zu rasen, auf dem sich naturgemäß sehr wenige Nahrungsmittel befinden.

Aber was wäre ein Zauberlehrling ohne Zauberworte? Im Stillstand drückt man den Feuerknopf, und es erscheint eine Aufforderung, sich einen



Spruch auszusuchen. Wenn man dann den Joystick im Kreis dreht, taucht irgendwann in einem Fenster eine Auswahl an Sprüchen auf. Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß man sie vorher gesammelt hat; sie liegen in Form von kleinen Scrolls herum.

So geht man z.B. auf VANISH und ist per Knopfdruck unsichtbar für die anderen. Auf dem Bildschirm sieht man nur noch einen Schatten. Im ersten Level ist die Zauberwortsammlung jedoch noch nicht so interessant, da es nur BLINK (Schnelltransport für Zauberer) und VANISH (Unsichtbarkeit) gibt. Mit jedem Level kommen Zauberformeln dazu. Im zweiten Level, genannt Wizard, kann man mit CHILL Wasser und Dämonen einfrieren. Mit TRAP legt man den dämonischen Verfolgern eine Falle. Mit dem nächsten Level, Sorcerer (der Hexer), steigen die Erfolgschancen des kleinen Zauberwichts beträchtlich: Mit CONJURE kann man seine Gesundheits- und Ernährungswerte verbessern sowie den Vorrat an Pfeilen vergrößern; mit FIRE sogar die Feinde in Flammen aufgehen lassen. Die letzte Klasse bleibt nun wirklich den Könnern vorbehalten: Im NECROMANCER stehen zusätzlich FEAR und BOLT zum Zaubern



zur Verfügung. So lehrt man die Dämonen das Fürchten und kann ohne weiteres Mauern durchschießen. Außer meinen Zaubersprüchen stand mir während des Spiels gegen meine zahlreichen Feinde noch ein guter Geist zur Seite. Ein Roc. Das ist ein riesiger Vogel, der dem Spieler immer wohlgesonnen ist und ihn deshalb gelegentlich unter seine Fittiche nimmt, um ihn über alle Gefahren hinweg ein Stück weiter zu fliegen. Leider kommt es mitunter vor, daß Roc einen kleinen Aussetzer hat und den zaubernden Knirps wieder dorthin zurückträgt, von wo er eigentlich gekommen war.

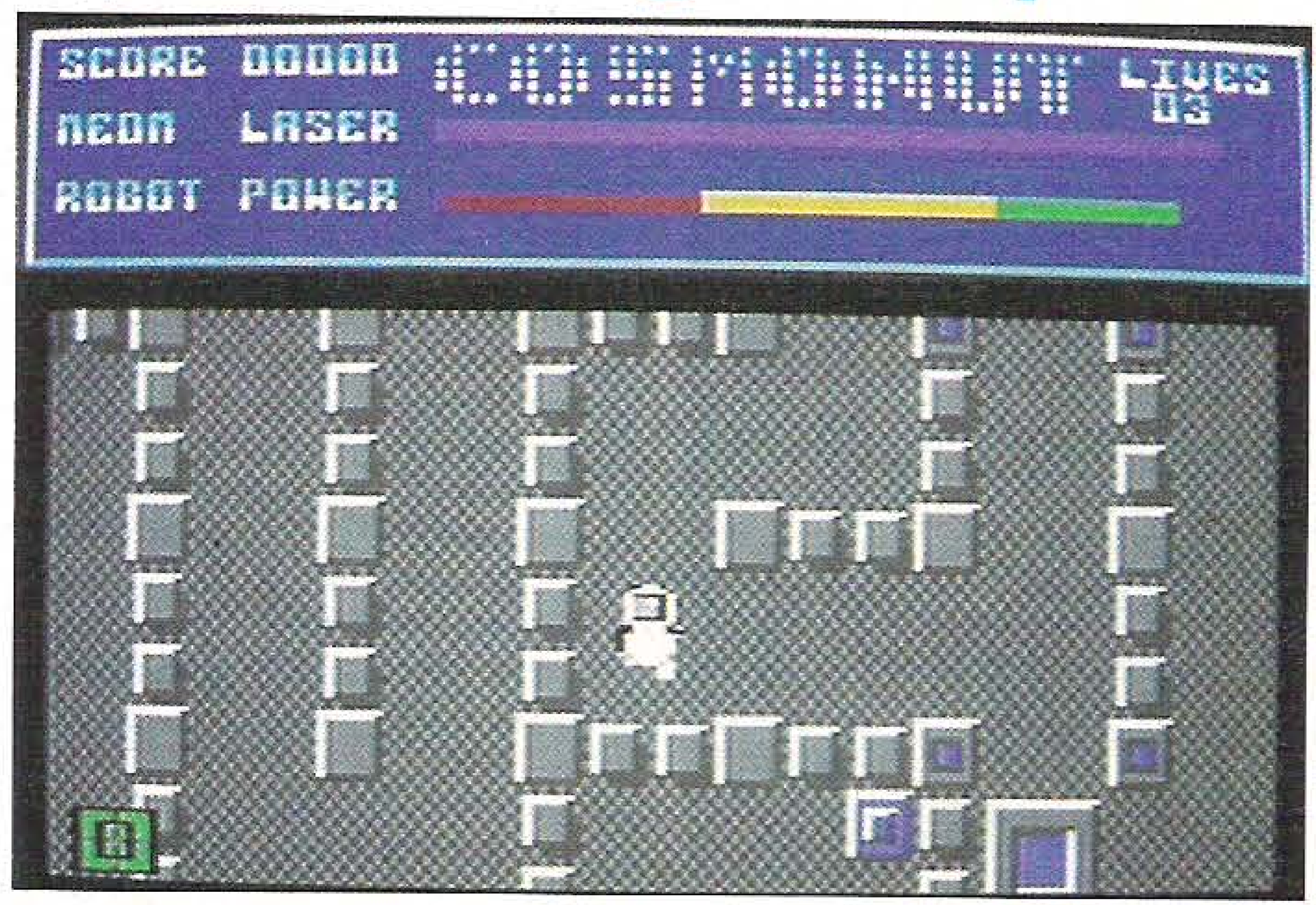
BLACK MAGIC ist meiner Ansicht nach ein sehr unterhaltsames und vielseitiges Spiel, das trotz der anfänglich recht häufigen Tode des Zauberlehrlings (drastisch dargestellt durch einen Totenkopf, auf den ein riesiger, steinerner Sarg donnert) mit etwas Übung immer interessanter wird. Vielleicht würde die Spannung steigen, wenn die Macht der allgegenwärtigen Feinde nicht ganz so groß wäre, denn im Verhältnis zum Umfang des Spiels ist die Übungszeit gerade am Anfang des Spiels einfach zu lang. Auch die Texteinblendungen, z.B. bei den Trollen, dauern zu lange. Dennoch ein empfehlenswertes Spiel, das sein Geld wert ist. Also ran, oder trollt Euch!

Astrid Ruuben

Grafik	**7**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

c16chris

„Kein billiges" Spiel



Programm: Cosmonaut, **System:** C-64, **Preis:** ca. 12 DM, **Hersteller:** Code Masters.
CODE MASTERS hat sich ja mit „guten" Billigspielen durchaus schon einen Namen gemacht. Auch **COSMONAUT** gehört zu den Low-Budgets, die ihr Geld wert sind.
Gut, was man in diesem Spiel geboten bekommt, kennt man von Spielidee und Ausführung zwar schon von älteren „Normalpreis"-Programmen. Trotzdem ist COSMONAUT für einige Baller-Sessions gut.
Die Story in Kürze: Man befindet sich in dem Kopf eines Superroboters, in dem sich verschiedene Feinde befinden, die den Roboter außer Kraft setzen wollen. Diese gilt es zu vernichten. Dabei gibt es auch noch diverse „Zwischenspiele" zu bestehen.
Zunächst befindet man sich in einem Labyrinth, das vom Aufbau her dem von *Paradriod* ähnelt. Die Spielfigur ist ein recht gut animierter Robbi, der natürlich mit einem Laser ausgerüstet ist. Diverse Kreisgebilde befinden sich in diesem Labyrinth. Das sind die Feinde, die man (man kennt es schon) abknallen und auf keinen Fall berühren sollte. Außerdem gibt es kleine blinkende Quadrate, mit denen man den Laser wieder auffüllen kann (nur wenn nötig aufsammeln!). Die großen blinkenden Quadrate sind dagegen Ausgänge zu verschiedenen „Räumen", in denen „Zwischenspiele" zu bewältigen sind. Da gibt's einmal ein Intermezzo, in dem man rollenden Fässern ausweichen und gleichzeitig die Strecke ablaufen muß, ein weiteres führt den Spieler an ein kleines Kontrollpult. Die in der Luft umherfliegenden Aliens müssen mit dem Laser eliminiert werden. Das dritte Spiel im Spiel ist ein Geschicklichkeitsspiel, wobei die Spielfigur Felsbrocken vertikal ausweichen muß. Schließlich und endlich gibt's noch einen Ausgang, der in den Super-Robot-Kontrollraum führt. Hier kann man sich mit entsprechender Energie versorgen (aber natürlich nicht einfach so, Feinde gibt's hier auch). Haben Sie im ersten Level alles geschafft, geht's ab ins zweite. Wurde auch dieses Level vollständig geschafft, geht's ab in den zentralen Kontrollraum zum Endspurt.
Die Grafik verdient eine gute Note. Zwar hat man das hier Gebotene schon mal gesehen, größtenteils war's aber nur teurer zu haben. Der Sound kommt mir irgendwie bekannt vor. Sollte der etwa von der Schneider-Version von *Shadow Skimmer* abgekupfert sein?
Fazit: Für diesen Preis wird genügend Action geboten. Besser als Mittelmaß. *Martina Strack*



Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9

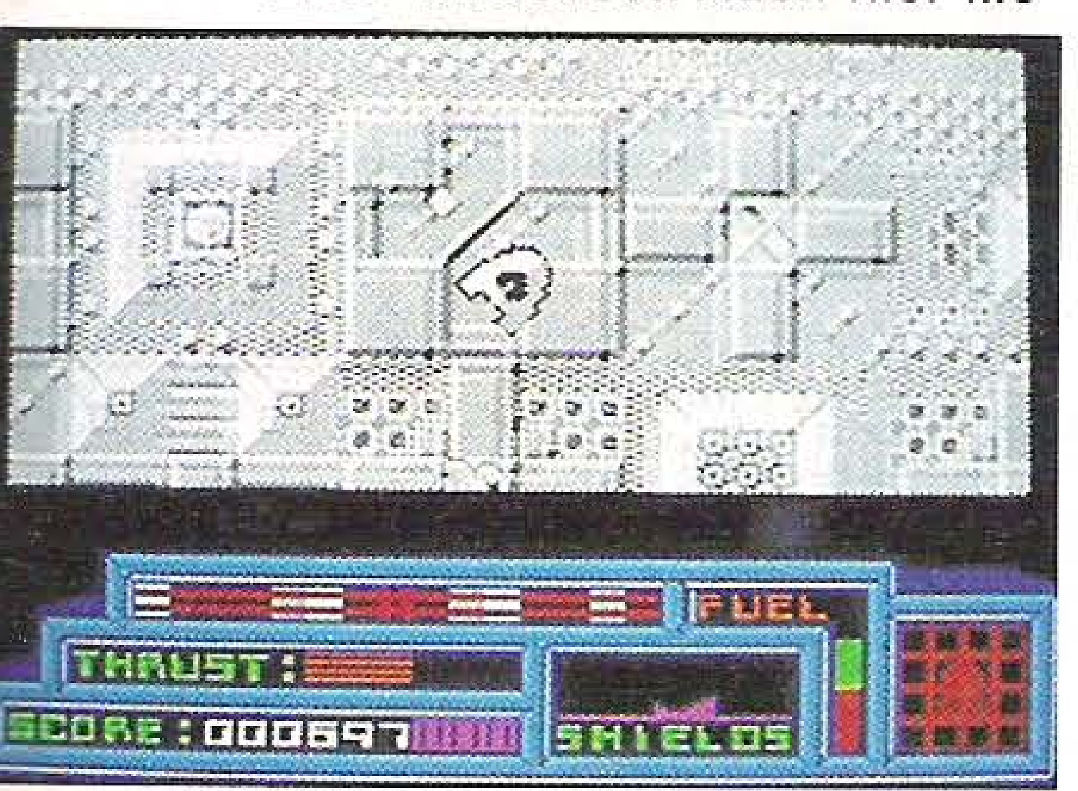
Diese Ratte!

Programm: Templeton, **System:** BBC/Electron, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Bug-Byte.
Helfen Sie einer miesen Ratte aus dem Kanalsystem! So könnte man **TEMPLETON** von **BUG-BYTE** kurz beschreiben. Bei diesem Game handelt es sich um ein Labyrinth-Spiel, wie man es von hundert gleichartigen Produkten her kennt. Diverse Monster sind zu überwinden, und das richtige Ticket muß zur Hand sein, damit man ins nächste Level kommt. Auch die Grafik präsentiert sich ganz im Stil der Budget-Games, gerade so, daß es dem Spielzweck genügt. Der Schwierigkeitsgrad dieses Games ist nicht besonders hoch, lediglich einige Dinge sind zu beachten. Z.B. kann ein Mülleimer nur dann überwunden werden, wenn er geschlossen ist. Insgesamt konnte ich an dem Spiel nichts Besonderes finden. Es gibt bessere BBC-Programme, auch für diesen Preis. *cef*

Grafik	6	Motivation	5
Sound	4	Preis/Leistung	7
Spielablauf	5		

„Klassisches Game?"

Programm: Last Mission, **System:** C-64, Spectrum, **Preis** Ca. 30 Mark (Kassette), 45 Mark (Diskette), **Hersteller:** U.S. Gold, Kaarst 2.
Uridium-Fans, aufgehorcht! Ein weiteres klassisches Action-Spiel, das wieder für Spannung sorgt, gibt es von **U.S.GOLD - LAST MISSION.** Auch hier fliegen Sie durchs Weltall zwischen Planeten und Meteoriten und was da sonst noch fleucht. Sicherlich aber auch ein Spiel, das wegen seiner nicht gerade originellen Spielidee ins „Gerede" kommen wird!



Die Geschichte ist so kurz wie einfach: Der Held des Spiels befindet sich auf irgendeinem fremden Stern und will nach Hause. Wer kann ihm das verdenken? Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Ganz klar, daß ihm eine Menge Feinde begegnen, die seine Heimreise verhindern wollen. Aber nicht mit mir! Ich habe ja massenhaft Waffen zur Verfügung, mit denen ich mich zur Wehr setzen kann. Weitere „Ballermänner" kann ich im Lauf des Spiels noch dazugewinnen.

Anfangs bereitet es etwas Schwierigkeiten, mit der Steuerung des Schiffs klarzukommen. Nachdem es sich langsam in Bewegung gesetzt hat, sollte man, um den Kurs zu ändern, den Joystick zunächst nach links und dann nach rechts drücken, und das Schiff wird sich im Uhrzeigersinn drehen. Natürlich erfordert diese Art der Steuerung eine gewisse Eingewöhnungszeit, doch nach einigen Versuchen klappt es dann eigentlich doch ganz gut. „Vorsichtig sein", heißt es, wenn man eines der feindlichen Raumschiffe zerstört. Es explodiert dann nämlich (wie es sich gehört), doch seine Einzelteile fliegen bedrohlich in der Gegend herum - berühren Sie eines davon, so werden Sie prompt mit dem Verlust eines Ihrer Leben bestraft.

In den höheren Levels des Spiels entwickeln diese Bruchstücke eine Art „Eigenleben" und sammeln sich, um die Mutterschiffe der Aliens zu beschützen. Doch hier sollte man nicht zaudern, denn die Basen des Feindes müssen unbedingt vernichtet werden - koste es, was es wolle!

Eines muß beachtet werden: Wenn Sie eine neue Waffe aufnehmen, so geht die davor benutzte verloren. Das heißt, da man immer nur einen Waffentyp zur Verfügung hat, daß man sorgfältig überlegen sollte, welche „Wumme" für die bevorstehende Aufgabe die geeignete ist.

Wie ich bereits sagte, ist die Spielidee von LAST MISSION sicher nicht die neueste, doch ist das Programm dennoch sehr unterhaltsam und für Freunde von Spielen dieser Art sicher empfehlenswert. Der Ablauf dieses Games ist recht flüssig, teilweise sogar rasant, so daß Langeweile sicher nicht so bald aufkommen wird. Wenn Ihr *Uridium* mögt, dann ist LAST MISSION sicher auch das Richtige für Euch!

Astrid Ruuben/ Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9



ASM-FEEDBACK

Liebe Leser

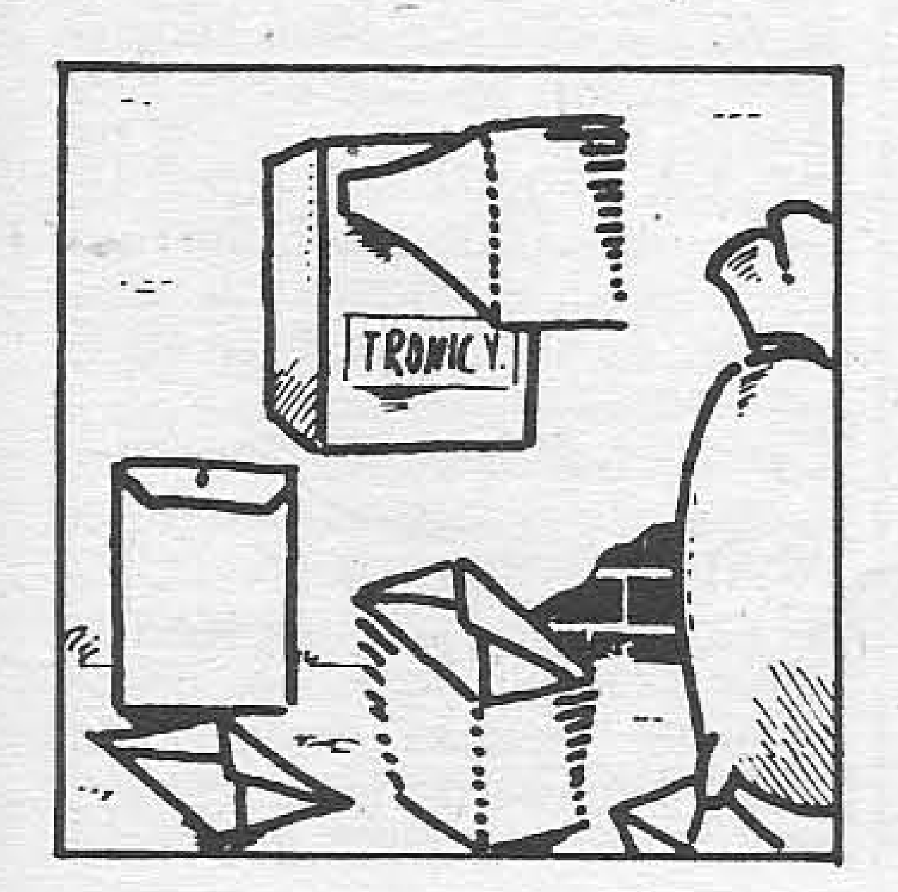
Auch diesmal wieder wollen wir Euch das FEEDBACK nicht „ersparen“. In den vergangenen Wochen ist natürlich wieder einiges an Leserpost in der Redaktion „eingetrudelt“ – Erfreuliches (besten Dank, macht weiter so!), aber auch Kritik (ähem!). Beides wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten. Besonders interessant: Auf Anregung eines Lesers geben wir den Vorschlag an Euch weiter, einmal eigene Testberichte zu verfassen, die wir im FEEDBACK veröffentlichen wollen. Wenn Ihr Lust habt mitzumachen, dann lest mal den Brief von Harry Bitsch auf Seite 20! Alsdann, viel Spaß und bis zum nächsten Mal.

Eure ASM-Redaktion

„Schlechter Kundendienst“

Obwohl ich schon länger ein Leser Eures Blattes bin, möchte ich mich nun zum ersten Mal zu Wort melden, denn einige Firmenaussagen in Eurer Sparte „Firmenprofile“ sind mir doch etwas sauer aufgestoßen. Da gibt es doch tatsächlich einige Software-Vertreiber, die sich wegen ihrer guten Kundenbetreuung rühmen, in Wirklichkeit aber eher durch zweifelhafte Praktiken bei mir und einigen anderen Bekannten aufgefallen sind. Anscheinend sind einige Firmen gar nicht daran interessiert, aktuelle Preis- und/oder Programmlisten zu schicken, und das, obwohl ich teilweise das Rückporto schon mit beigelegt hatte(!). Einem guten Bekannten von mir passierte es bei einer anderer Firma, daß der frisch gekaufte Computer bereits Beschädigungen aufwieß und die Schrauben darauf hinwiesen, daß dieser bereits geöffnet worden war! Andere Seltsamkeiten ließen sich beliebig weiterführen, angefangen von langen Wartezeiten beim Umtausch von Software bis hin zu beharrlichen Nichtlieferungen bei telefonisch bestellten Programmen. Wenn solche Firmen nicht ihre Kundschaft verlieren wollen (denn mittlerweile hat sich das anscheinend schon ziemlich herumgesprochen), sollten sie schleunigst umdenken! Ansonsten kann ich jedem Computerfreak nur zu äußerster Vorsicht raten und ihnen empfehlen, die Versprechungen dieser Firmen nicht allzu ernst zu nehmen.
ASM forever!
Thorsten Reich, Dortmund

(Anm. d. Red.: Wie bei einem ähnlichen Brief im letzten Feedback müssen wir auch hier sagen, daß wir diese Behauptungen nicht nachprüfen können. Was den Punkt der Hardware betrifft, so können wir Euch in einem solchen Fall nur empfehlen, die entsprechenden Geräte bei einem örtlichen Händler zu beziehen, denn dann hat man einen Ansprechpartner, an den man sich direkt wenden kann.)



„Indizierung“

Ich finde, daß die Indizierung von Computerspielen reiner Unsinn ist! Wen interessiert es denn schon, was die Punkte da auf dem Bildschirm machen? Wie Sie bestimmt schon wissen, ist GHOST'S'N GOBLINS indiziert. Bestimmt nur, weil der Tester nur bis zum zweiten Zombie gekommen ist Wenn man alle Spiele indizieren würde, die brutal sind, dann fangen wir bei PAC-MAN an! Die Pillen werden einfach vom Pac-Man heruntergeschluckt, ohne vorher die Gebrauchsanweisung zu lesen! Kleinkinder könnten so etwas im Medikamentengewirr des Vaters auch machen und auf Pillenjagd gehen. Außerdem bereiten einem die Geister in PAC-MAN fürchterliche Alpträume. Beim Schach werden Pferde und Bauern geopfert! Ist das etwa die feine englische Art??? Man schaue sich DONKEY KONG an: Der arme Affe muß 10 schwere Fässer heben, nur damit dieser Mario umgewalzt wird! Obwohl es seine Freundin in der Stahlsuite viel besser hat!... Also wirklich! Es sollten nur Spiele indiziert werden, wo das Sterben grafisch zu perfekt dargestellt ist, wo zu echte Todesschreie aus dem Lautsprecher kommen. Aber gerade die Indizierung macht ein Spiel erst zum Hit und zum Brutalogame!... Vielleicht schicken manche Firmen ihr Spiel zur BPS, um es indizieren zu lassen, weil es sonst wohl kein Hit würde! Warum nicht gleich alle Spiele indizieren? Die armen Kinder könnten ja seelischen Schaden davontragen und sich womöglich durch das andauernde Ballern den Daumen brechen oder sich nachher am Teddybären vergreifen! Womöglich holt ein Kind seine Wasserspritzpistole und macht damit einen Banküberfall!! Wie fürchterlich!!!
Meiner Meinung nach muß es Spiele wie z.B. IKARI WARRIORS, COLORADO BILL, CITY COBRA, ... geben! Spiele, an denen man sich auslassen kann! Oder soll man sich nicht mit Punkten, sondern mit einer echten MG in der BPS auslassen???
In anderen Ländern lachen die Menschen über uns: Punkte, die sich nur bewegen, werden indiziert! Lächerlich! Eine Schande, die wir nicht auf uns sitzen lassen können!
Kai Ertz, Graach

(Anm. d. Red.: Nach unserem Wissen liegt für GHOST'S'N GOBLINS bisher nur ein Indizierungsantrag vor.)

c16chris

„Suche Computerclub"

Da ich weiß, wie schwierig es ist, in einen größeren Computerclub als Mitglied aufgenommen zu werden, möchte ich Sie zu Rate ziehen. Ich wäre Ihnen sehr verbunden, wenn Sie mir dabei helfen könnten (oder mir wenigstens ein paar gute Ratschläge geben könnten).

Hannes Fanzoj, Griesgasse 1, A-9170 Ferlach

(Anm. d. Red.: Vielleicht meldet sich ja ein größerer Computerclub bei Ihnen. Deshalb veröffentlichen wir auch die volle Adresse.)

„Cobol für C 64"

Ich schreibe Euch zum Brief von Renato Prhal in ASM 9/87. In den USA gibt es ein Cobol-System von der Fa. Abaus Software, P.O. Box 7219, Grand Rapids, MI 49510. Es kostet ca. 52 DM + Versandkosten und enhält auf einer Diskette Editor, Interpreter und einen symbolischen Debugger. Zum Lieferumfang gehört weiterhin ein 151seitiges Handbuch, das in leicht verständlichem Englisch gehalten ist. Laut Hersteller-Angaben entspricht „Cobol 64" den ANSI-Richtlinien X3.23-1974.
Das System ist seit 1984 auf dem Markt und am besten bei US-Versendern (US-Fachzeitschriften, im Bahnhofsbuchhandel) zu beziehen.

Ulrich Meinecke, Karlsuhe

„Hetzkampagne"

Ich bin empört über den Kommentar der Ausgabe 10 auf Seite 115! Muß soetwas denn wirklich sein? Muß denn nun jede Zeitschrift mit linken Hetzkampagnen anfangen? Ihr penetranter Antiamerikanismus ist mir zwar schon in einigen Testberichten aufgefallen, aber dieser sogenannte „Kommentar" ist ja wohl die Spitze, ich halte es für politische Meinungsmache der übelsten Sorte. Die CDU als nicht fortschrittlich zu bezeichnen ist einfach eine Sauerei! Ich hoffe, daß dies nur ein bedauerlicher Ausrutscher ist, wie der Fehler im Heft Nr. 9 (II. Wk. BRD gegen GB; Feedback Nr. 10). Peinlich, peinlich für Ihr Blatt, ein Armutszeugnis, das seinesgleichen nur im SPIEGEL oder im STERN findet. Ich bitte um Abdruck oder um umgehende Antwort.

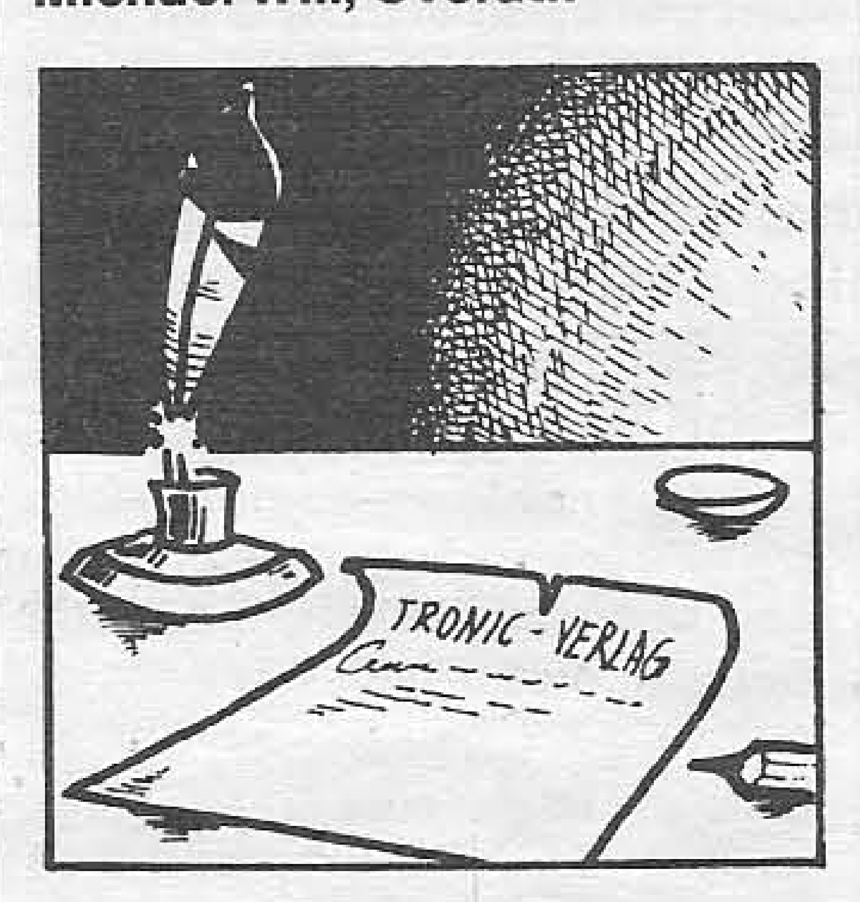
Lothar Holtmann, Damme

(Anm. d. Red.: Inwieweit man eine Partei als fortschrittlich bezeichnen kann, bleibt wohl der Meinung des einzelnen überlassen. Allerdings muß es die Aufgabe freier Medien sein, für Sie interessante Themen aufzugreifen und darzustellen. Der besagte „Kommentar" behandelte ein solches Thema und war in seiner Analyse angemessen. Wir zählen uns somit auch nicht zu denen, die „linke Hetzkampagnen" starten, sofern es solche überhaupt jemals gegeben hat. Außerdem: Wir vermögen auch keinen Antiamerikanismus bei uns zu entdecken. Wo soll der denn sein?)

„Anwender"

Bevor ich Euch lobe, muß ich Euch erst einmal kritisieren:
1.) Der Anwender-Teil ist zu schlecht aufgeteilt, denn an erster Stelle steht der Commodore 64 mit 23%, gefolgt von Schneider mit 18%, an dritter Stelle der C-16 mit 14%. MS-DOS, Atari ST, XL, IBM und Spectrum zu je 9% (Auswertung nach Ausgabe 10/87). Da stellt man sich doch die Frage (übrigens genau wie bei den Spielen), wo denn der Amiga geblieben ist?!
2.) Der Anwender-Teil ist viel zu klein. Genau wie die Musik-Ecke.
3.) Im Spiele-Teil kann man nur richtig glücklich werden als 64'er oder Schneider-Besitzer.
Ich bin doch der Meinung, daß der Amiga mittlerweile recht populär ist. Auch Software gäbe es genug zu testen! Ich habe keinen Haß gegen 64'er, ST- oder Schneider-Besitzer; ich meine nur, daß sie etwas verwöhnt werden bei Euch! Eure Zeitung bekommt von mir noch eine drei, wenn die Mängel behoben wären, bekämt Ihr eine Eins!

Michael Will, Overath



(Anm. d. Red.: Wir glauben nicht, daß wir es sind, die die 64'er „verwöhnen", sondern die Hersteller, die für die gut verkauften Systeme auch viel Software produzieren. Wir haben uns zudem in letzter Zeit bemüht, viel Stoff für die 16-Bitter zu besprechen, aber da dominiert eindeutig der Atari ST, denn der hat gerade in England die Nase vorn. Dies wirkt sich aufs Angebot aus, was also bedeutet, daß bei Erstveröffentlichungen mehr ST- als Amiga-Software produziert wird. Die Größe des Anwender-Teils halten wir für richtig, denn nicht jeder ASM-Leser ist auch begeisterter Programmierer, sondern möchte eher einen umfassenden Überblick über das derzeitige Angebot, und da sind die Spiele maßgeblich.)

„Leseraktionen"

...Ich hätte auch einen Vorschlag zum Thema „Leseraktionen in der ASM". Nachdem ja die Leserkurzgeschichten auf geteilte Meinungen gestoßen sind, könnte doch ein anderer Versuchsballon gestartet werden. Zum Beispiel könntet Ihr eine ständige monatliche Rubrik einrichten, in der Leser ein Programm ihrer Wahl testen und anhand Eurer Punkteskala bewerten. Auf diese Weise hat jeder Leser die Möglichkeit, einen Teil der ASM aktiv mitzugestalten. Der Lesertest könnte so aussehen, daß der Leser einen kurzen Testbericht schreibt, in den eine Programmbeschreibung integriert ist und die ASM-Redaktion eventuell ein Bildschirmfoto hinzufügt. Mich würde interessieren, was andere Leser dazu meinen. Noch eine neue Idee wäre die Einführung eines „Budgetspiels des Monats". Im Gegensatz zum schon gemachten Vorschlag, irgendein hervorragendes Programm zum „Spiel des Monats" zu krönen, meine ich damit ein Programm der unteren Preisklasse, das für den Käufer einen wirklichen Gewinn darstellt. Ich denke da an Spiele, wie z.B. „Street Surfer" von Mastertronic, „Equalizer" von The Power House oder auch „I, Ball", die sich wohltuend aus der Masse der „Billigspiele" herausheben und jeden Pfennig des Kaufpreises wert sind. Das heißt also, daß Spiele der höheren Preisklasse von dieser Wahl ausgeschlossen sind, weil sie für mehr Geld auch meist mehr bieten, aber eben nicht für jeden erschwinglich sind, weil jüngere Computerfreaks eben nicht unbedingt soviel Taschengeld übrig haben, aber trotzdem Programme mit hohem Spielwert und guter Qualität besitzen wollen. So sollte man diesen Vorschlag also nicht als Wettbewerb auffassen, sondern als Anreiz für den Leser, eben jenes Programm als Empfehlung der ASM-Redaktion anzusehen.
Was mir noch wichtig erscheint, ist Eure Rubrik „Flop des Monats". Wenn Ihr eine solche Rubrik in die ASM aufnehmt. so ist es doch nur natürlich, ein Gegenstück wie oben beschrieben zu schaffen. Doch wenn ich die einzelnen ASM-Ausgaben so durchblättere, so stelle ich bei den Spiele-Tests des öfteren fest, daß oft mehr als nur ein Programm pro Monat das Prädikat „Flop des Monats" verdient hat. Deshalb schlage ich vor, die Rubrik „Flop des Monats" nicht immer auf ein Programm zu beschränken, sondern ruhig mehreren Spielen diesen „Titel" zu verleihen, wenn es diese nach Eurer Meinung verdient haben. Vielleicht wachen dann auch irgendwann einmal die Software-Firmen auf und produzieren nur noch anspruchsvolle Programme, die den Kaufpreis auch wert sind. Deshalb meine Bitte, Euren Tadel nicht immer voll auf einen Kandidaten zu erheben, sondern die Mißstände in puncto Grafik, Sound und Spielablauf ruhig dort anzuprangern, wo sie auftauchen.
So, das wär's. Ich würde mich riesig freuen, wenn ihr meine Vorschläge auszugsweise abdrucken würdet und sie allen anderen Lesern zur Diskussion stellt. Ich bin gespannt auf die Reaktionen...Ansonsten bleibt so, wie Ihr seid, behaltet Euren offenen Schreibstil in den Tests bei, and keep up the good work!

Harry Bitsch, Mannheim

(Anm. d. Red.: Lieber Harry, die Lesertests wollen wir gern mit in unsere ASM aufnehmen, allerdings in einer etwas anderen Form, als Du sie vorgeschlagen hast, und zwar hier im Feedback. Jeder Leser kann und soll seine Meinung zu einem Spiel seiner Wahl schicken, die wir hier veröffentlichen werden. Allerdings sollte die Programmbeschreibung keinen allzu großen Raum einnehmen, die Bewertung (samt Kästchen) darf ruhig schon etwas umfangreicher ausfallen. Wir würden natürlich auch wissen, was unsere Leser von diesen Ideen halten, und wer Lust hat, kann uns ja schon mal „seinen" Test zukommen lassen.)

„Exolon"

Riesengroßes Lob für die letzte Nummer (10/87)! Da stimmte einfach alles, vom Titelbild bis hin zum Poster. Die Tests waren sogar so überzeugend, daß ich mich nach Lektüre der Seite 37 sofort auf die Socken machte, um „Exolon" zu kaufen. Und Ihr hattet vollkommen Recht: „Exolon" ist ein in allen Belangen absolutes Spitzenspiel. Graphik, Sound, Action - das Geld für die Kassette (Schneider) ist allerbestens angelegt. Nach kurzem Tüfteln ließ sich das „Bombenspiel" sogar ungeschützt auf Diskette bringen. Nun aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Bei dieser Aktion nämlich habe ich was entdeckt, wogegen die Tips von Eurem Phillip ein bißchen armselig wirken: Im Titelscreen einfach die „2" für „redefine keys" drücken und als Tastenbelegung die Buchstaben „Z", „O", „R", „B", „A" eingeben. Nach einem akustischen Signal hat man unendlich Leben!! Man kann natürlich die Tasten nochmals ändern; der Cheat-Mode bleibt solange erhalten, bis wieder „ZORBA" eingegeben wird. Abbruch erfolgt während des Spiels mit CTRL-SHIFT-ESC. Ob dieses Verfahren auch für die anderen Versionen (C-64 & Spectrum) gilt, kann ich nicht genau sagen, ich denke aber, daß gewisse Ähnlichkeiten (zumindest beim Specci) vorhanden sind.

The Head

(Anm. d. Red.: Danke für den Tip! Nebenbei: wenn „unser Phillip" mehr Zeit für Experimente gehabt hätte, wären die Tips auch nicht so „armselig" ausgefallen.)

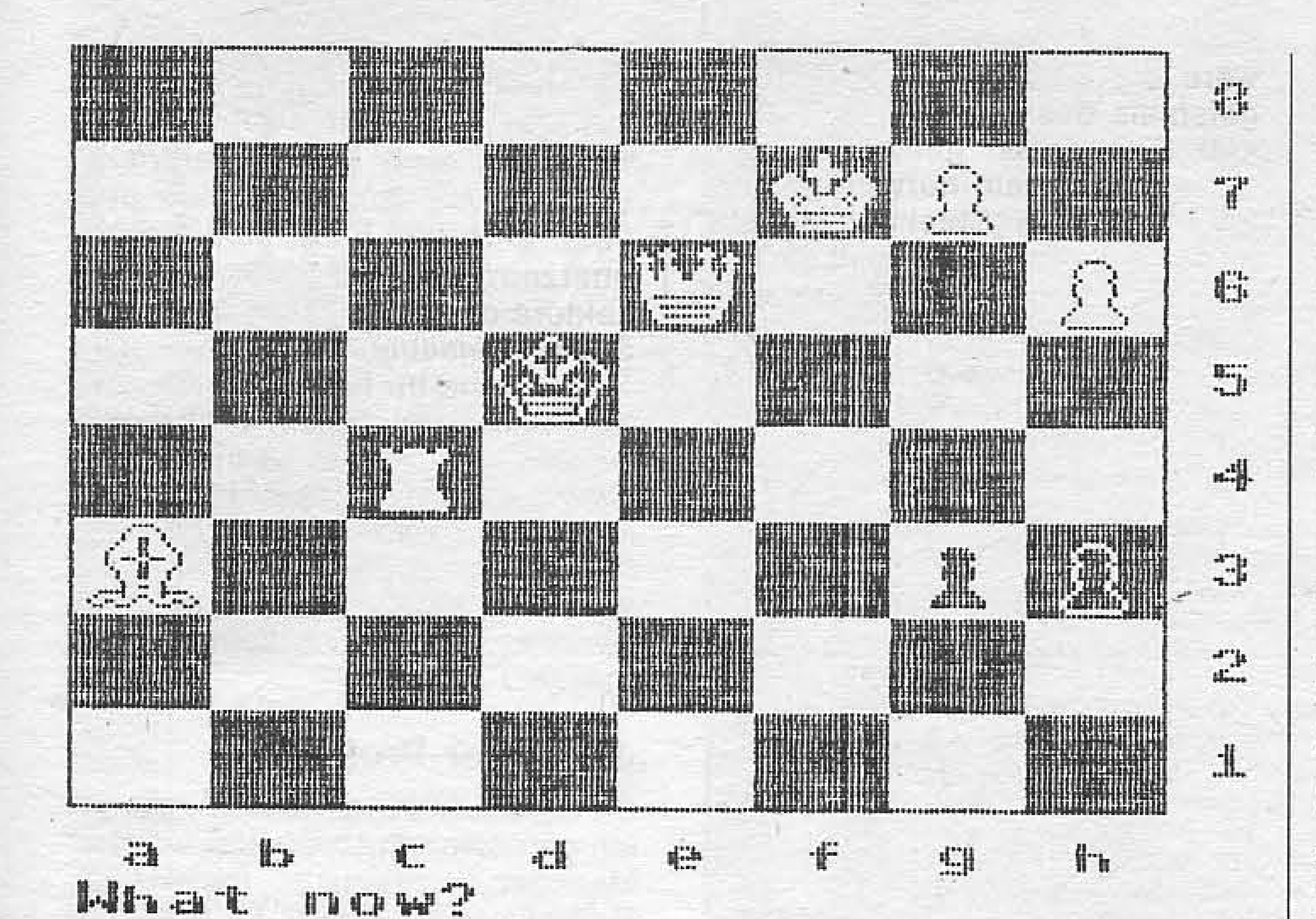
„Über- und Unterbewertet"

Zunächst werde ich mich über den Wizball-Test (9/87) auslassen. Ich bin stolzer Besitzer dieses Programms und bin wie Catelite der Meinung, daß Wizball voll und ganz unterbewertet wurde. Dann zu „Please to meet you". Ich finde es bis auf diese unsinnigen Kinoreklamen, die in eine Computerzeitschrift wirklich nicht hineingehören, doch recht gut. Vor allem das Horror-Skop. Doch dann will ich zum Hauptteil kommen. Ich bin der Meinung, daß das Spiel „Slap Fight" (Schlapper Kampf?) total überbewertet wurde. Auf Seite 45, Heft 10/87 steht, der Speed könnte 4mal erweitert werden. Falsch! 5mal! Der Speed erhöht sich ab dem dritten Stern beträchtlich. Was ist am Sound denn so schlimm? Die Titel-Melodie ist doch ganz erträglich. Aber zugegeben, mehr als eine „7" ist es wirklich nicht. Gesamtergebnis: „Slap Fight" ist für mich nichts weiter als eins von 1000 anderen Ballerspielen, wo man schon nach dreimal Spielen die Nase voll hat. Das soll ein ASM-Hit sein??? Um Gottes Willen! Übrigens, die Kurzgeschichten könnt Ihr auch fallenlassen. Ansonsten ist ASM meine Lieblingszeitschrift!

Christian Eilinghoff, Viersen

„Schach"

Ihr habt in mehreren Ausgaben der ASM Schachprogramme gegeneinander spielen lassen. Das brachte uns auf die Idee, einmal einen Schachcomputer gegen den



Favoriten Colossus Chess 0.4 (C-64) spielen zu lassen. Der Schachcomputer der Marke „Boris Diplomat" schlug sich hervorragend, nach 49 Zügen unterlag er. Das ganze Spiel dauerte eine Stunde, 16 Minuten. Wir haben das Endbild des Kampfes beigelegt. Apropos: Vielen Dank an meinen Schwager, der uns den Schachcomputer geliehen hat! Doch nun zu Eurer Zeitschrift. Wir sind der Meinung, daß die Kurzgeschichten weiterhin in Eurer Zeitschrift gedruckt werden sollten. Das ist unser Protest gegen den Kommentar von Kai Kinnert (Ausgabe 10/87). Wir sind mit Eurer Zeitschrift sehr zufrieden, besonders mit der Art, mit der Ihr Eure Spieletests beschreibt. Es ist schon öfter vorgekommen, daß wir uns vor Lachen nicht mehr halten konnten. Ach, bevor wir's vergessen: In der Ausgabe 10/87 schreibt Andreas Heiße aus Lippstadt, daß er es nicht gut findet, daß viele Schreiber einen „Künstlernamen" benutzen. Für manche bleibt z.B. gar nichts anderes übrig, da sich ihre Gruppe aus mehreren Computer-Usern zusammensetzt. Es würde viel zu viel Platz füllen, sämtliche Namen aufzuzählen.

TGP Artworks

(Anm. d. Red. zum letzten Punkt: Reden ist silber, Ausreden Gold, gelle?)

„Greenpeace"

Erstmal ein dickes Lob an Euch und Eure Zeitschrift (obwohl mir Eure erste Ausgabe am besten gefiel!). Doch beim Lesen des Heftes (10/87) bin ich vor Aufregung fast ins Klo gerutscht. Was denkt sich dieser „Intelligenzbolzen" eigentlich? Okay, über die Kino- und Videoekken kann man sich ja streiten, aber Greenpeace ist und bleibt nunmal eine der wichtigsten Hilfsorganisationen der Welt. Wer hat denn (um nur ein paar Beispiele zu nennen!) das Robbenschlachten durch Besprühen der Robbenfelle mit Farbe, sowie das Versenken von Giftmüll in der Nordsee unter Einsatz ihres Lebens verhindert? Richtig, die wahnsinnig mutigen und engagierten Mitglieder von GREENPEACE! Ohne diese Leute würde es Dir, „Mr. Gizmo", und mir, der ASM-Redaktion sowie Gott und der Welt verdammt schlecht gehen. Bei solchen Leuten wie „Mr. Gizmo", die zu feige sind, um zu ihrer Meinung zu stehen, schwillt mir der Kamm. Aber warum habt Ihr aus der Redaktion zu diesem „Schund" keine Bemerkung gemacht?...Lieber „Mr. Gizmo"! Laß'Dir meinen Brief doch bitte mal durch den Kopf gehen. Vielleicht ändert er ja Deine traurige Einstellung Deiner Umwelt gegenüber, zu der ich nur noch sagen kann (zur Einstellung!): „Herzliches Beileid!" Ich hoffe, daß Ihr diesen „kurzen" Brief abdruckt und daß andere meiner Meinung sind (Oh Mann, kommt mir irgendwie bekannt vor!?)...

Bernd Jochintke, Rendsburg

(Anm. d. Red.: Wenn wir zu allem unseren Senf dazu geben würden, wäre das FEEDBACK ganz schnell gefüllt, vielleicht auch mit den unterschiedlichen Einstellungen der Redakteure, denn wir sind in unseren Ansichten auch nicht uniform. Also lassen wir Deinen Brief auch „unkommentiert" stehen.)

„Diverses"

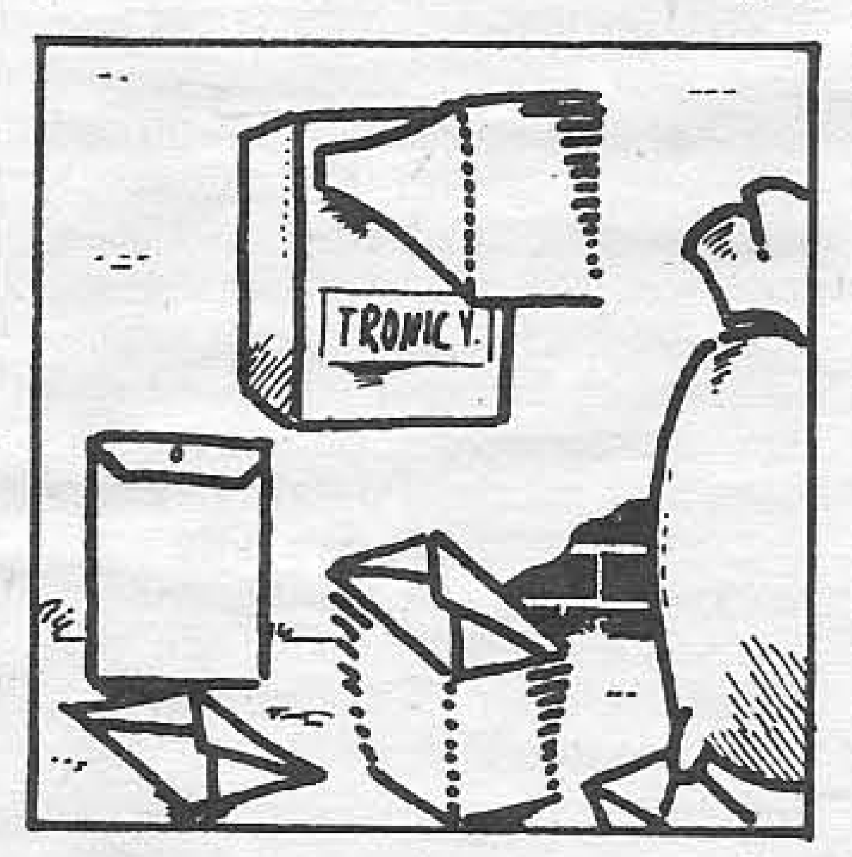
Die Überschrift von Last Ninja bezieht sich doch wohl auf den Test, wo das Programm doch schon seit Mai auf dem Markt ist? Ich will ja nicht meckern, da war wahrscheinlich das Sommerloch schuld, aber Last Ninja ist wirklich ein Superspiel! Mir ist allerdings rätselhaft, wie der Tester in der im Test beschriebenen Art und Weise am Drachen vorbeigekommen ist. Wenn man vorm Drachen steht, spuckt er normalerweise dauernd Feuer und hört auch nicht so schnell wieder auf. Man muß ihn mit den Rauchbomben erlegen. Desweiteren hätte die Soundnote fast eine 12 verdient. 11 Sounds von Daglish + Co. bei der Kassettenversion (C64) und wirklich einer besser als der andere. Für den Secret Service habe ich noch einen fast kompletten Lösungsweg beigelegt, in der Hoffnung, daß er gebraucht werden kann. Der leidige Hauptgrund meines Schreibens: Ich schrieb Euch vor geraumer Zeit schon einmal wegen des Monty-Gewinnspiels aus ASM 4/87, weil bis heute noch nichts (C64-Kassette) eingetroffen ist. Nicht, daß ich gierig bin oder „tripschen" will, aber was ist da los? Desweiteren hätte ich noch einen (Verbesserungs)-Vorschlag zur ASM. Ihr könntet doch immer auf einer halben Seite oder so steckbriefartig Softwareautoren vorstellen (oder Euch selbst, man kennt sie ja nicht alle). Dies könnte tabellarisch und mit Bild geschehen. Da sieht Euch doch der geneigte Leser in fast jedem Heft auf Atari- oder PCW-Messen oder bei Palace in England. Da ergeben sich doch schon fast genug Möglichkeiten, auch für ein paar Fragen oder ein ganzes Interview (von den Firmenprofilen mal ganz abgesehen). Andere Beispiele gäben doch die Soundlegenden Hubbard und Galway ab oder was sonst in der Spielesoftware Rang und Namen hat. Das war auch schon, was ich mir vom Herzen reden wollte. Vielleicht könntet Ihr den Brief teilweise abdrucken, zumindest würde mich sehr interessieren, ob die anderen Gewinner „ihren Monty" schon bekommen haben ... Ansonsten noch ein Lob an eine ASM, die mit jedem Heft immer wirklich besser wird. Die Meinung eines Lesers, die ASM würde sich dem „Bravo"-Niveau gefährlich nähern, kann ich überhaupt nicht vertreten (wegen des einen Superposters ...). Doch langsam aber sicher sollte sie ein festes Format ohne ständige Neuerungen bekommen. In diesem Sinne Euer

Thorsten Fritzel, Bad Nauheim

(Anm. d. Red.: Lieber Thorsten, die Montys sind schon vor längerer Zeit an die Gewinner abgeschickt worden. Falls bei Dir die Kassette noch nicht eingetroffen sein sollte, ruf'uns doch bitte mal an. Dann muß das Päckchen nämlich auf dem Postweg verloren gegangen sein. Wir würden Dir dann ein Ersatzprogramm zukommen lassen. Randberichte, wie Du sie vorschlägst, wird's in Zukunft öfter geben. Allerdings zu verschiedenen Themen.)

„Bridge"

In a most friendly manner my Epson printer has instructed me to write you to make contact following a



great deal of activity by his Amstrad 464 who has been busy writing programmes for scoring the results of the card game Bridge. It would like to contact any bridge players in Germany who use - or would like to use - computers.

At the Sheffield Bridge Club we have over 400 members and scoring a 24 table Mitchell movement can take up to four hours by hand. This adroit 464 - or its friend a 6128 - can run the results off in less than 40 minutes!! These two machines seem to get on so well together that they have also produced some offsprings - a members subscriptions record, names and address lists, spread sheets and wordprocessing using MICROSCRIPT and MASTERFILE. A Newsletter as its 8 years old next month. The scoring programme will work with any number of tables from 6 to 26, with Aggregate, Mitchell or Howell movements. It wil accept any odd movement (as data statements) and all fits comfortably on one side of a normal 3" disc. Whilst the 464, 6128 and another close neighbour the 664 would be pleased to hear from any of your readers and, because Sheffield has a twin city, letters from Bochum would be especially welcome.

My kindest regards and, with thanks in anticipation for inclusion in your next magazine issue I am, Sir,

F.B. Brighton
30 Ranmoor View
410 Fulwood Road
Sheffield S10 3GG, England

„Donald Bug"

Angeregt durch den kritischen Leserbrief von Jan Geißler in der letzten ASM, der sich unter anderem mit der Comicserie „DONALD BUG" beschäftigte, möchte ich allen Lesern folgenden Vorschlag machen: wenn Ihr an den Stories inhaltlich etwas auszusetzen habt, denkt Euch doch selbst mal eine gute Geschichte aus, schreibt oder zeichnet sie auf, und schickt sie an den Tronic Verlag (Feedbackseite). Ich werde die Ideen dann durchsehen und versuchen, sie als neue Comicfolge zu bearbeiten und - wenn Ihr wollt - auch Euren Namen angeben. Also: wenn Euch die Stories nicht so gut gefallen, oder wenn Ihr einfach Lust am Knobeln habt, schickt uns einfach Eure geistigen Ergüsse...

Viele Grüße, Donald Bug
und Stefan Bayer

PS: Viele gute Anregungen zum Thema gibt es natürlich im „COMPUTER-HASSBUCH"!!!!!!!! (Greift das Ding ab, ich will mir endlich meinen Compi kaufen können.)

„MSX"

...und zwar geht es in diesem Abschnitt um das langsam leidige Thema MSX(1+2). Zu einem Teil kann ich das langsame Verschwinden von MSX aus Eurer Zeitschrift verstehen, da der MSX bei Euch ja schon tot ist (wie auch MSX 2). Zum anderen begreife ich nicht, warum Ihr Euch nicht um mehr MSX-Software bemüht?! Ich kann Euch sagen, daß ich kein eingefleischter MSX-User bin und mich auch an geilen Grafiken auf einem Atari ST sattsehen kann. Doch versuche ich, meine Sammlung an MSX-Spielen immer wieder aufzustocken...-Schade finde ich, daß Ihr eben z.B. bei „The Living Daylights" nicht wenigstens hinschreibt, daß dieses Spiel auch für den MSX erhältlich ist. So könnte der User selbst versuchen, an das begehrte Programm heranzukommen. Leider schreibt Ihr „MSX" nur in den eindeutigsten Fällen unter SYSTEM hin. ...Ich bin gern bereit, für Euch meine neueste MSX-Software zu testen...Ich glaube, es wäre für Euch eine Bereicherung, wenn sich die ASM zu einem kleinen Teil zu einer MSX-Zeitschrift durchringen

könnte. Ansonsten seid Ihr auf dem richtigen Weg, finde ich. Gut sind die Beiträge, welche nicht direkt in Beziehung mit Software stehen. Schlecht aufgemacht sind die Witze um Donald Bug, welche zum Nachdenken anregen, ob Computer Freaks (schlechtes Wort) Einzelgänger und Außenseiter sind. Das mit der Punktzahl verstehe ich, ehrlich gesagt übrhaupt nicht (obwohl ich fast alle Ausgaben besitze). Gibt es bei Euch einen Unterschied zwischen Note 8 und 9? Ich finde das ehrlich eine kleine Zahlenspielerei von Euch. Meiner Meinung nach würden Bewertungen von eins bis sechs übersichtlicher, wobei die „6" als (in Buchstaben) „sehr gut" ... die eins als „mies" gelten würde.

Rolf Winteler, Zürich

(Anm. d. Red.: Entgegen Deinen Behauptungen ist der MSX bei uns nicht „tot". Allerdings können wir aus verständlichen Gründen keine MSX-Zeitschrift aus der ASM machen. Wir würden aber gern den einen oder anderen Testbericht von Dir mitaufnehmen. Dieser müßte allerdings ein „neues" Spiel beschreiben. Aus diesem Grunde möchten wir Dich bitten, doch mal bei uns anzurufen. Es gibt natürlich ein Honorar für freie Mitarbeit (80 DM pro Seite). Alles weitere können wir ja telefonisch besprechen. Daß wir MSX nicht bei „The Living Daylights" genannt haben, tut uns leid. Wir wußten das bis zum Erscheinen des Testberichts nicht. Wir bemühen uns aber, zumindest in einigen Testberichten, Nachrichten und Konvertierungen den MSX zu berücksichtigen (ähnlich wie den BBC). Die Verbreitung des MSX ist in Deuschland nur leider nicht sehr hoch, so daß ein Teil der in England erstellten MSX-Software in Deutschland gar nicht vertrieben wird. Folgende Spiele sind allerdings (u.a.) mit Sicherheit zu beziehen (bitte bei einzelnen Händlern nachfragen): Ace of Aces, Arkanoid, Army moves, Auf Wiedersehen Monty, Ball Blazer, Cluedo, Dambusters, Death Wish 3, Donkey Kong, Five Star Games, Football Manager, Footballer of the Year, Gauntlet, Head over Heels, Howard the Duck, Jewels of Darkness, Krakout, The Living Daylights, Livingstone, Monopoly, MSX Classic, Murder on the Atlantic, Mystery of the Nile, Scrabble, Silicon Dreams, Spitfire 40, Steve Davis Snooker, Thing bounces back, Winter Games, Wizards Lair und natürlich noch andere.)

Osnabrück, 28 10.87

Dirk Lübbe
Koksche Str. 30

4500 Osnabrück

EINGEGANGEN 2. Nov. 1987

Hallo ASH!

Ich kann es nicht fassen, wie mein Leserbrief (der erste) eingeschlagen hat. Daß der zweite in einer so verkürzten Form erschienen ist, hat mich allerdings aufs Äußerste erregt. Damit habt Ihr leider bewiesen, daß Ihr nicht in der Verfassung seid, eine Diskussion sachlich zu leiten. Schließlich habt Ihr geschrieben, daß ich in der Lage wäre, sachliche Argumente aufzuführen. – Dieses erstmal vorab! –

Die Leserbriefe, welche dann dem meinem folgten, würde ich empörend finden, aber nicht als persönliche Beleidigung auffassen. Wer austeilt, muß auch einstecken können. Jedoch sollten solche faschistischen Äußerungen keinen Platz in einer Software-Zeitschrift finden. Dieser Lümmel hat auch vielleicht die Tragweite seiner Worte besser nachprüfen sollen. – Nundenn. –

Ich muß aber feststellen: ich bin nicht faschistisch angehaucht, habe kein Parteibuch einer faschistischen Vereinigung und bin noch immer der Meinung, daß Rassentrennung das Schlimmste ist, was auf Erden getrieben wird. Süd-Afrika ist für mich ein schreckliches Beispiel für Rassenhaß! Zu meiner Äußerung über Österreicher: sie war als sarkastische Bemerkung gemeint und sollte nicht als diskreminierend verstanden werden. Vielleicht sollten einige Leute etwas mehr Humor beweisen, so wie ich das tue. Persönliche Beleidungen führen zu nichts.

Noch etwas: vielleicht solltet Ihr Briefe nicht derart verstümmeln, so daß sie mißverstanden werden, sei es mangels Intelligent oder aus eigenem Willen. Leute, die nicht verstehen wollen, sind auch nicht zu einer sachlichen Diskussion fähig. Das letzte, was ich noch sagen möchte: ich freue mich über Anrufe wütender ATARI-User aus Österreich,

aber nicht morgens um 4 Uhr! Klar!?

Für die, die den Mega-ST (mit Blitter) für besser befinden, sollten sich noch die Berichte durchlesen, wieviel BITPLANES der ATARI-Blitter bearbeiten kann und wieviel der AMIGA-BLITTER.

Für alle, die sich wundern, daß GOLDRUNNER auf dem AMIGA identisch mit der ATARI-Version ist: das Spiel ist bis auf 5 Tracks vollständig in ATARI-DOS auf der Diskette, selbst die Systembefehle für den ST sind noch darauf vermerkt. Für Neugierige: nehmt einen Diskettenmonitor und seht selbst nach. Das dann der Sound so miserable auf dem AMIGA ist, sollte dann keinen mehr wundern.

In diesem Sinne und diesmal mit freundlichen Grüssen

Dirk Lübbe

„Immer aktuell"

Ich bin ein treuer Abonnent Eurer Zeitschrift. Sie ist die beste, die es gibt. Ihr seid immer aktuell. Ich finde es super, daß Ihr jetzt ein HASS-BUCH und ein SONDERHEFT herausbringt. Fürs Feedback folgendes: 1. Ihr solltet Euch nicht von den Amiganianern und STrianiern ärgern lassen. Die haben alle Zeitschriften mit Software-Tests, wir 64er-Freaks nur die ASM. 2. Ich finde „Please to meet you" und das „Horrorskop" spitze. Bitte laßt es so. 3. Die Idee mit den Postern ist affenspitzeobergeil; laßt das bitte so. 4. Wo kann man den Handgranatenjoystick beziehen? Ich finde den Bericht von der PCW Show spitze; thanks Manfred. 5. ASM ist das Beste, was es gibt; alles so lassen! „Manfred for President!"

Jan Honsel, Meschede

(Anm. d. Red.: Hallo, Jan - hier spricht der „President"! Vielen Dank für das „empfindliche" Lob, das Du der ASM aussprichst! Zur Frage der „Handgranate": Soweit ich weiß, ist dies ein dänisches Produkt, das in England von PRISM LEISURE angeboten wird. Ob es in Deutschland schon einen Händler gibt, ist mir im Moment nicht bekannt. Vielleicht mal die Anzeigen studieren? Wenn ich's weiß, gebe ich bescheid.)

„Nicht immer aktuell"

Zuerst möchte ich mich für Eure affengeile Zeitschrift bedanken. Leider habe ich auch etwas an ihr auszusetzen: 1. Sie ist nicht übersichtlich (Feedback und secret service an den Schluß!!!). 2. Sie ist nicht immer aktuell. Das war's auch schon.

Uli Flad, Weilen u. d. R.

„Welches System, bitte?"

Dies ist wirklich eine tolle Idee mit Eurem Feedback. Man kann mal seine eigene Meinung „rauslassen", auch wenn sie mal nicht der Redaktion „schmecken" sollte. Aber nun zu meiner Bitte: Könntet Ihr nicht zu jedem Test dazuschreiben, für welches System die Bewertungen und die „Demobilder" denn gelten? Somit könnte sicher jeder Leser einen besseren Überblick bekommen.

Klaus Brückl, Odendorf

Wolfsburg 28, 25.10.87

Sehr geehrte Damen u. Herren!

Ich möchte endlich auch mal meine Meinung zu einigen Briefen sagen.

1. Heft 10/87 (Th. Hildebrandt) u. 11/87 (J. Seifert)
Ich muß den beiden Recht geben, in Bezug auf die voreilige Werbung u. auf den schlechten Service. Nach meiner Meinung verstoßen die Einzelhändler gegen das Gesetz des Unlauteren Wettbewerbs, wenn man eine Ware anbietet, die noch nicht vorrätig ist. Ich kann den beiden nur raten, die Software in Zukunft in England zu bestellen, das sie meistens preiswerter ist. Außerdem sind die Händler viel kulanter (Aus eigener Erfahrung!).
2. Heft 11/87 (A. Müller)
Ich möchte Herrn A. nicht beleidigen, da es vielleicht zu bösen Briefen kommen könnte, wie wir aus der Vergangenheit kennen. Nur eins möchte ich von ihm wissen: Wieso kauft er sich diese Zeitschrift wenn sie, wie er sagt, niveaulos ist und die Redakteure keine Ahnung haben. Ich glaube, wir sind doch alle froh das es eigentlich überhaupt so eine Zeitschrift gibt.

Ich hoffe, ich habe eine Chance, daß dieser Brief abgedruckt wird und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

Carlo Moschetto

(Anm. d. Red.: Eigentlich sollte es selbstverständlich für ***jede*** *Redaktion sein, auch negative Kritik zuzulassen und diese auch zu veröffentlichen. Es ist nicht nur ein von-der-Seele-reden für Euch, sondern bewegt auch bei ASM etwas. Es wäre doch schade, wenn eine Zeitschrift „inhaltlich stagnieren" würde. Zur „System-Frage": Wir haben seit dieser Ausgabe im „Kopf" eines jeden Spielberichts immer in Klammern angezeigt, für welches System wir welches Programm getestet haben. Die dazugehörigen Fotos beziehen sich, falls nicht eindeutig gekennzeichnet, auf das entsprechende System.)*

„Manager-Probleme"

Da ich ein Managerfan bin, würde ich gerne von Euch wissen, welche Manager-Programme (bevorzugt Fußball) es für den C-64 gibt. Ich bitte auch alle ASM-Leser, die Manager-Programme besitzen, sich mit mir in Verbindung zu setzen. Adresse: Andreas Zöck, Obere Augartenstr. 50/18, 1020 Wien, Österreich.

Alexander Zöck, Wien

(Anm. d. Red.: Programme, die uns zum Thema „Fußball" bekannt sind: FOOTBALL DIRECTOR - ca. 10 Mark; D&H Games, Tel: 0044438-728042 - und FOOTBALL FRENZY - ca. 10 Mark; ein Adventure von ALTERNATIVE, Units 3-6 Bailey Gate Industrial Estate, Pontefract, W. Yorkshire WF8 2LN, England.)

„Titelblatt-Poster"

... Mein Hauptgrund, Euch zu schreiben, ist folgender: In der Ausgabe 11/87 habt Ihr als Poster die Titelseite der Ausgabe 10/87 gebracht, weil sich wahrscheinlich viele Leser dies gewünscht hatten. War auch gut. Super! Wie wäre es nun, die Titelseite der Ausgabe 11/87 als Poster zu bringen? Dieses hat mir nämlich wahnsinnig gut gefallen. Vielleicht schreiben auch ja noch andere Leser zu diesem Thema?...

Alexander Hüsch, Köln

(Anm. d. Red.: Wir freuen uns, daß Euch unsere Titelbild-Poster-Idee freut. Wir sehen es als eine Art von Service am Kunden an. Denn: Wir haben bis jetzt bereits „Tausende" von Briefen und Karten erhalten. Alle „wollten nur das eine"!)

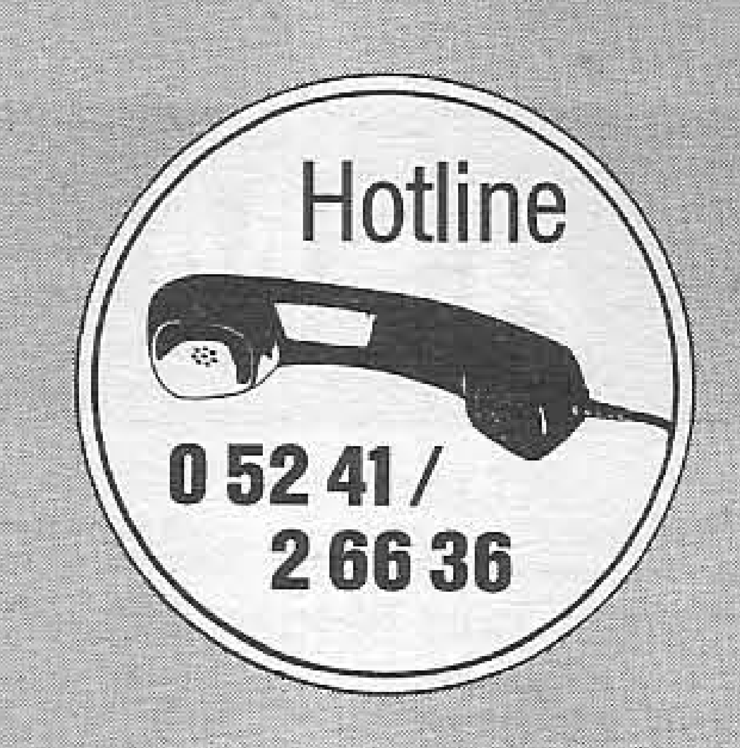
„Tai-Pan"

Ich habe den Text zu **TAI-PAN** gar nicht zu Ende gelesen, weil mich der Anfang schon empörte! Ich finde es nicht gerecht, ein Spiel nach der Anleitung, Übersetzung und eigenem spielerischen Können zu beurteilen. Es gibt viele Möglichkeiten, ein Spiel zu beurteilen, und ich finde, diese ist die BRUTALSTE! Ich lese die ASM schon einige Zeit und finde es nicht gut, Spiele wie TAI-PAN so zu schikanieren, und mich würde interessieren, wie Sie zur Entscheidung „Flop des Monats" kommen!!! Hä?!?

Cristoph Jung, Haschbach

(Anm. d. Red.: Ganz einfach: Wir hielten und halten TAI-PAN für das schlechteste Programm, das uns in diesem Monat vorlag.)





Amiga	Disk
BABARIAN	69,-
FUSSBALL MANAGER	69,-
GUIDE OF THIEVES	69,-
STARGLIDER	69,-

Atari ST	Disk
ARKANOID	43,-
HELLOWOON	61,-
KNIGHT ORC	53,-
VERMEER	69,-

Atari XL	Kass/Disk
AIRLINE	33,-/53,-
GUIDE OF THIEVES	--,-/53,-
THOMAHAWK	33,-/43,-
WINTER OLYMPICS	29,-/33,-

Commodore C-16	Kass
EUROPEAN GAME	29,-
INTERN. KARATE	29,-
PAPERBOY	25,-
WAY OF THE TIGER	25,-
WINTER OLYMPICS	29,-

COMMODORE 64	Kass/Disk
AIRLINE	33,-/53,-
ARCHON II	25,-/40,-
ARKANOID	29,-/33,-
BANGKOG KNIGHTS	--,-/43,-
BARD'S TALE	--,-/40,-
BARD'S TALE II	--,-/69,-
DEFENDER OF THE CROWN	--,-/43,-
ENDURO RACER	33,-/49,-
GOLF CONSTR. SET	--,-/40,-
GUIDE OF THIEVES	--,-/53,-
HERZ VON AFRIKA	--,-/40,-
LAST NINJA	33,-/43,-
MANIAC MANSION	--,-/43,-
NEMESIS	29,-/33,-
NEWSROOM	--,-/69,-
REISENDE IM WIND	53,-/69,-
REISENDE IM WIND II	33,-/53,-
RENEGADE	29,-/33,-
ROBOT RASCALS	--,-/40,-
SENTINEL	29,-/40,-
SEVEN CITIES OF GOLD	--,-/40,-
SUMMER GAMES I	--,-/20,-
SUMMER GAMES II	33,-/40,-
SUPER SPRINT	29,-/43,-
SUPER HANG ON	29,-/43,-
TWIN TORNADO	33,-/33,-
VERMEER	33,-/53,-
WESTERN GAMES	29,-/39,-
WINTER GAMES	33,-/40,-

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari, XL, ST und Commodore.

IBM	Disk
DEFENDER OF THE CROWN	69,-
EGO TESTS	61,-
SUP BATTLE	61,-
TRIVIAL PERSUIT	53,-

Schneider CPC	Kass/Disk
ACADEMY	29,-/43,-
ASPHALT	29,-/43,-
CHOLO	43,-/53,-
ENDURO RACER	33,-/53,-
HIGH FRONTIER	33,-/43,-
REISENDE IM WIND	61,-/79,-
STARFOX	29,-/43,-
TAI PAN	29,-/33,-

Sega	
OUT RUN	69,-
ENDURO RACER	59,-
SPACE HARRIER	69,-
GREAT VOLLEYBALL	59,-
SUPER TENNIS	49,-

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

	Disk	Cass.

Name: ______________________
Straße: ______________________
PLZ/Ort: ______________________
Telefon: ______________________
Alter: ______________________
Computersystem: ______________________

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

ASM – die „gesammelten Werke“:

Was denkt Ihr Euch denn eigentlich?

Das würde uns natürlich schon interessieren, denn schließlich machen wir die ASM ja nicht für uns, sondern für Euch! Und damit wir die ASM noch besser auf Eure Wünsche ausrichten können, haben wir eine kleine Umfrage vorbereitet, mit deren Hilfe wir hoffentlich noch mehr auf Euch eingehen können. Übrigens: Alle Angaben werden von uns streng vertraulich behandelt; außerdem müßt Ihr nicht jede Frage beantworten. Und noch eins: Unter den Teilnehmern verlosen wir einen COMMODORE AMIGA! Teilnahmebedingungen siehe unten!

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Wohnort: ______________________

Alter: ______________________

Computertyp: ______________________

Berufstätigkeit: O Ja O Nein

Ausbildung/Schulabschluß:

O Hauptschule
O Mittlere Reife
O Hochschul-/Fachhochschulreife

Verdienst/Einkommen (monatl. Netto)

O Kein eigenes Einkommen
O Bis 1000,-- DM
O 1000,-- DM - 2000,-- DM
O 2000,-- DM - 3000,-- DM
O 3000,-- DM - 3900,-- DM
O mehr
(Angabe freiwillig)

ASM-Leser	**Ja**	**Nein**
Einzelheftkäufer	O	O
Abonnent	O	O

Werden noch andere Computerzeitschriften gekauft, wenn ja welche?

____
____
____
____
____

Wieviel Geld wird monatlich für Comp.-Fachzeitschriften ausgegeben?

O 5,-- DM - 19,-- DM
O 20,-- DM - 29,-- DM
O 30,-- DM - 40,-- DM
O mehr

Wird die gesamte ASM gelesen oder nur einzelne Artikel?

O Commodore-Artikel
O Schneider-Artikel
O Atari-Artikel
O Spectrum-Artikel
O Software News
O Leserbriefe
O Übergreifende Artikel
O Messeberichte

Verbesserungsvorschläge zu den Testberichten.

O Artikel länger
O Artikel kürzer
O Festes Testschema für alle Berichte

Stil der Autoren

O zu knapp
O zu ausführlich
O genau richtig

Objektivität der Berichte

O objektiv
O zu positiv
O zu negativ

Aufmachung der ASM

Titelbild der ASM
O zu bunt
O zu unauffällig
O genau richtig

Innenteil
O zu unorganisiert
O zu stark strukturiert
O genau richtig

Seitenaufteilung
O zu straff
O zu unübersichtlich
O genau richtig

Preis der ASM
O Preis zu hoch
O Preis zu niedrig
O genau richtig

Doppelhefte für zwei Monate Ja / Nein / andere Lösungen

____
____
____

c16chris

Mehr übergreifende Artikel
(z. B. Computer u. Gesellschaft) Ja/Nein

Mehr Messe-Berichte Ja/Nein

Jeden Monat Buchbesprechung Ja/Nein

Schwerpunkt der Berichterstattung

Homecomputer O PC's O

Hier folgende Typen
O Commodore
O Atari
O Schneider
O Andere,--

____

____

____

Wie gestalten Sie Ihre Computer-Beschäftigung

O Allein O zu zweit
O Mit Partner O mit Freunden
O Ab und zu mit mehreren, hauptsächlich allein.

Kommunikation mit anderen

O Sprechen Sie mit anderen über die Computerei?
O Haben Sie gleichgesinnte Freunde?
O Betreiben Sie die Computerei allein?
O Haben Sie noch andere Hobbys, welche?

____

____

**Wie sehen Ihre Angehörigen Ihre Computerei?
(Familie, Eltern, Freund, Freundin, Ehemann, Ehefrau)**

O Akzeptieren mich und meinen Computer

O Lehnen meine Computerei ab

O Ist egal

Auswirkung der Computerei auf Beruf/Schule/Ausbildung.

O Positiv, weil ______________________________

____

O Negativ, weil ______________________________

____

Wieviel Zeit verbringen Sie vor dem Computer?

Tägl. ______ Std. Monatlich ______ Std.

Wieviel Geld geben Sie monatlich für Software aus?

O 5,-- DM - 19,-- DM
O 20,-- DM - 49,-- DM
O 50,-- DM - 79,-- DM
O 80,-- DM - 100,-- DM
O mehr ____________ DM

Seit Einstieg in die Computerei ist die Anzahl

O meiner Freunde größer geworden
O meiner Freunde kleiner geworden
O gleich geblieben

Sind Sie Mitglied eines Computerclubs Ja / Nein

Wenn ja, warum? ______________________________

____

____

Wenn nein, warum nicht? ______________________________

____

____

Wie beurteilen Sie die anderen Computerbenutzer?

O Neigen zur Eigenbrödlerei
O Sind in sich gekehrt
O Sind teilweise einsam
O Sind angeschlossen
O Sind gesellig
O Sind Leute, die Ihrem Hobby nachgehen wie andere auch.

Welche Softwareentwicklung wird von Ihnen gewünscht?

A. Anwendersoftware

O Mehr Grafikprogramme
O Mehr Musikprogramme
O Mehr komfortable Textverarbeitung
O Mehr komfortable Datenverwaltung
O Mehr Geschäfts-/Business-Programme
O Mehr spezialisierte Einzelprogramme
z. B. Mathematik - Physik - oder Chemie-Bereich

B. Spielesoftware

O Mehr eindeutige Kriegsspiele
O Mehr Weltraum-Baller-Spiele
O Mehr realitätsbezogene Spiele
O Mehr Textadventures
O Mehr Grafik/Text/ Adventures
O Mehr Simulationsspiele

**Wie beurteilen Sie den momentanen Softwaremarkt
(bezogen auf einen Monat)**

O Zuviel Neues/ unüberschaubar
O Zuwenig Neues
O Zuviel Kriegs- und Ballerspiele
O Zuwenig ausgereifte Anwendersoftware
O Zuwenig neue Ideen
O Zuviel nachgemachte Software

**Was halten Sie von einer Ideenbörse in der ASM?
(Sie liefern die Ideen, ASM sucht Partner zur Verwertung und vermittelt den Kontakt zwischen beiden.)**

O Halte ich für eine tolle Sache.

Hier meine erste Idee ______________________________

____

____

O Da sollen sich andere drum kümmern. Interessiert mich nicht!

Bitte bis zum 31. 1. 88 an den Tronic Verlag, asm-Redaktion, Stad 35, 3440 Eschwege einsenden.

EDUCATION

„S" für „Superb"!

Programm: Blockbusters, **System:** C-64, **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller:** Domark, Wimbledon, London, England.

Quiz-Spiele haben ihren Reiz. Das beweisen nicht zuletzt die hohen Einschaltquoten bei den „einschlägigen" TV-Sendungen. Im Software-Bereich haben wir bislang nur wenig (Gutes) gesehen; Umsetzungen scheinen aber nur eine Frage der Zeit zu sein. Man könnte sehr leicht(?) *„Wetten, daß..."* softwaremäßig aufbereiten. Nur: Auf die Idee ist noch keiner gekommen. In England ist das etwas anders - hier existieren Versoftungen von beliebten TV-Ratespielen.

Jedes Mal, wenn ich mich in London aufhalte, schalte ich abends die Glotze an. Es macht einfach Spaß, Sendungen in einer fremden Sprache und die berühmten englischen „Commercials" (Werbefernsehen) zu verfolgen. Immer wieder begeisterte ich mich auch für Ratespiele, die es in den verschiedenen Formen gibt. Viele waren und sind Vorbilder für so manch' deutsche Produktion („Give us a Clue" - „Nur keine Hemmungen"; „Childsplay" - „Dingsda"; „3,2,1" - „Verflixte Sieben" usw.). Eine der interessantesten Sendefolgen sind die **BLOCKBUSTERS,** ein Spiel, wo drei Kandidaten versuchen müssen, eine Art Wabe von Buchstaben durch richtige Antworten in irgendeiner Richtung zu „durchwandern". Genau dies ist auch die Grundidee der Versoftung gleichen Namens, die von **DOMARK** unter dem Unterlabel **TV GAMES** produziert wurde.

Beim Software-BLOCKBUSTERS treten allerdings nur zwei Spieler an. Beide müssen versuchen, durch die richtigen Antworten auf die von „Computer-Bob" gestellte Fragen zu geben, um sich dann den Weg von einer Ecke der Wabe zur anderen zu gelangen. Bisweilen muß man versuchen zu verhindern, daß der Gegenspieler einen Durchbruch schafft. Deshalb braucht man ein wenig Glück, etwas Allgemeinbildung und die richtige strategische Verhaltensweise. So, nun laden wir die Soft mal ein!

Nach dem hübschen Titel/Ladebild wird Block 1 (erster Fragenkatalog) eingeladen. Danach erscheint das Spielfeld, das wie folgt aussieht: Der Großteil des Bildschirms besteht aus der Wabe, deren Felder mit je einem Buchstaben versehen sind. Rechts oben sehen Sie die Uhr; darunter die Namen der Kandidaten (1 gegen 1 oder 1 gegen Rechner); weiter darunter befindet sich ein „Message-Feld" (hier erfährt man, was man zu tun hat); abgeschlossen wird diese Spalte mit dem digitalisierten Konterfei von Quizmaster Bob Holness, dessen Part als Fragensteller vom Computer übernommen wird. Die untere Hälfte der Mattscheibe ist den Fragen und dem Raum für Ihre Antworten vorbehalten. Nun kann's losgehen!



Nachdem wir die Namen eingegeben haben, erfahren wir, daß Manfred die „F7"-Taste und sein Gegner die „RUN/STOP"-Taste benutzen muß, um nach der Fragestellung sofort zu drücken. Wer zuerst drückt, darf die Antwort geben. Okay, Manfred beginnt; er wird aufgefordert, sich ein Feld auszusuchen. Manfred wählt das rechts außen; es ist mit einem „K" gekennzeichnet. Die Frage wird gestellt: „Which 'K' does England not possess at the moment?" Manfred überlegt und drückt „seine Taste", bevor der andere reagiert. Beide müssen innerhalb von 10 Sekunden die entsprechende Taste drücken. Macht man dies nicht, wird eine neue Frage - wieder mit „K" - gestellt. Da Manfred ja früh reagiert hat, darf er jetzt seinen Antwortversuch eintippen - das innerhalb von 20 Sekunden. Er meint: „King" ist das richtige Wort, nach dem gesucht wird. Der Computer gibt ihm recht. Es erscheint: „Correct answer". Manfred choose a question". Nun versucht Manfred, sich das nächste Feld zu erobern, das auf dem Weg zum Durchbruch der Wabe liegt.

Hier und da geraten die beiden Kontrahenten in Hektik, geben falsche Antworten (der Gegner erhält übrigens immer die Chance, nach unrichtiger Antwort seines „Vorredners" einen eigenen Versuch zu starten) und versuchen, sich gegenseitig am Durchqueren der Wabe zu hindern. Besonders, wenn man kurz vor dem möglichen Sieg steht, kommt so eine Art **Wortschlußpanik** auf. Also: „Ruhig bleiben!"

Nach Beendigung der ersten Runde steht ein Sieger fest. Allerdings nur für den Augenblick. Denn: Es wird solange gerätselt, bis ein Kandidat zwei von drei „Matches" gewonnen hat. Danach erhält jener die Chance, in der sogenannten „GOLD RUN"-Runde innerhalb von 45 Sekunden die Master-Fragen zu beantworten. Sehr schön auch, daß man nicht immer 100prozentig richtig eingeben muß. Daß heißt, wenn Sie „DONARK" anstelle von „DOMARK" eingeben, so wird diese Antwort vom Rechner auch akzeptiert und mit den Worten „Close to the Answer" bestätigt.

Ich meine, für die 64er-Freunde, die Spaß am quizzeln und an der englische Sprache haben, ist dies ein preisgünstiges Spiel, das 'ne Menge Freude und Interesse erzeugt. Im Gegensatz zu manchen anderen Spielen dieser Gattung ist auch die Grafik in Ordnung. Man ist in der Lage, Fragen aus dem Bereich „Allgemeinbildung" relativ schnell zu beantworten. Die Fragen sind nicht sonderlich schwierig; auch nicht unbedingt England-typisch. Meines Erachtens hat DOMARK mit den BLOCKBUSTERS ein gutes Programm entwickelt, das man sich ruhig zulegen sollte. Vielleicht ideal für Englisch-Lernende und als Weihnachtsgeschenk? „S" für „Superb"!

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Handhabung	**10**
Lernanreiz	**9**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**9**

Lern doch mal wieder!

Programm: Irregular Verbs, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 35 DM, **Hersteller:** Basys-Soft, Eschwege.

Von **BASYS-SOFT** wird seit einiger Zeit das Programm **IRREGULAR VERBS** für den C-64 angeboten. „Was?", mag man rufen, „ein Vokabel-Lernprogramm? Das kann ich mir auch selbst schreiben!". Tja, wo man recht hat, hat man recht. Aber wer unter uns beherrscht sämtliche, auch nur halbwegs geläufige, Unregelmäßige englische Verben? Es gibt deren immerhin über 300.

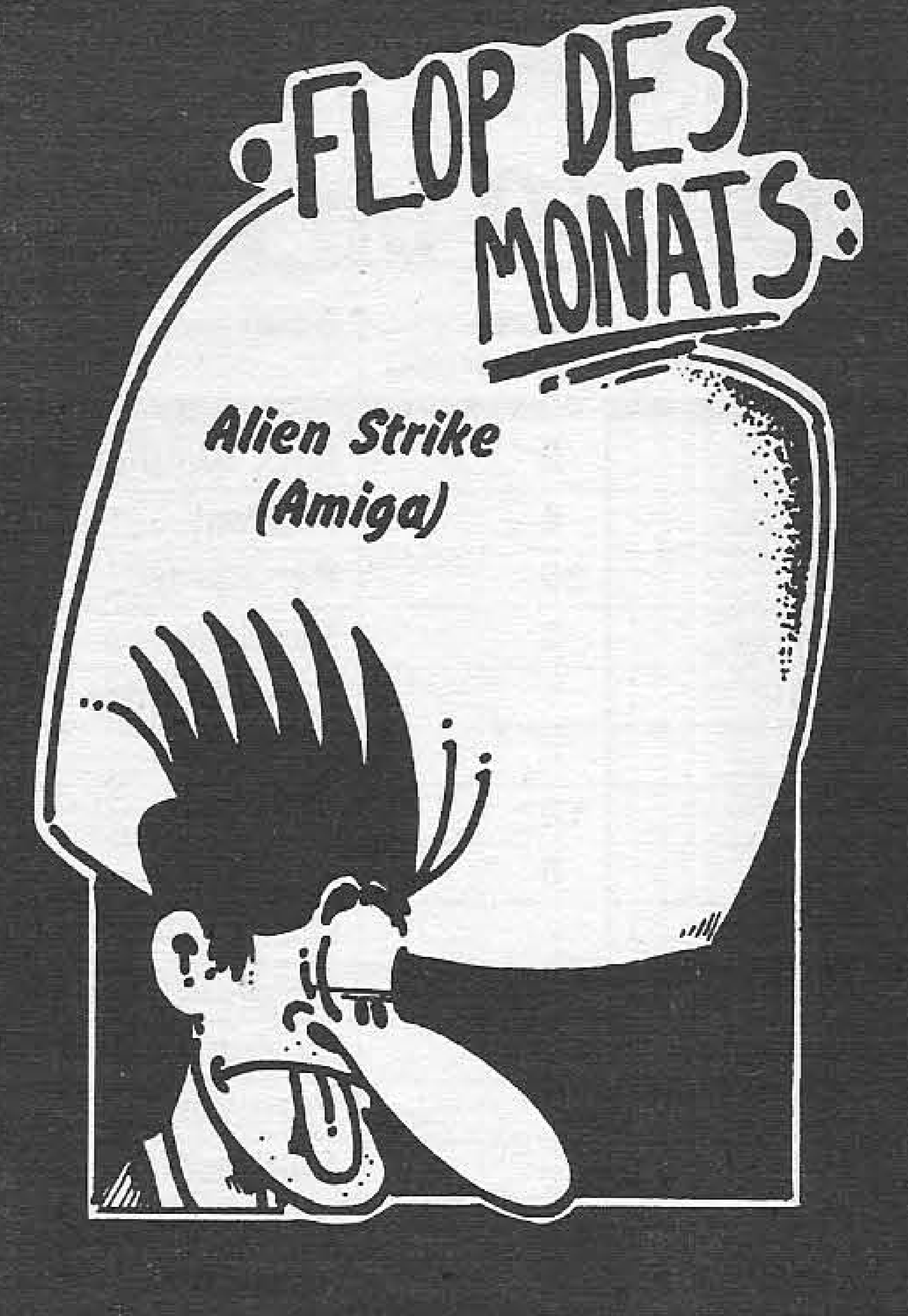
IRREGULAR VERBS enthält 258 Unregelmäßige Verben, die man, sofern man noch mehr kennt, selbstverständlich erweitern kann. Das Hauptmenü des Programms bietet sechs Wahlmöglichkeiten: 1. Zusätzliche Verben eingeben; 2. Diskettenbefehle (Laden, Speichern, Löschen, etc.); 3. Fehleingaben ändern; 4. Ausdruck der Verben (hierbei kann man entweder die Star-Drucker NG-10/NL-10 sowie Commodore's MPS 801/803 und natürlich auch alle Kompatiblen benutzen. Man kann sich die Verben allerdings auch auf dem Bildschirm ausgeben lassen). Der fünfte Menüpunkt befaßt sich nun endlich mit dem Erlernen der Verben. Hier kann man sich für eine von zwei Lernvarianten entscheiden: Entweder läßt man den deutschen Infinitiv erscheinen, zu dem man dann alle drei englischen Formen (Infinitiv, Past, Past Participle) eingeben muß, oder man läßt sich den englischen Infinitiv ausgeben, dem man dann „nur" noch die anderen beiden Formen beifügen muß. Hat man sich durch eine Lektion gearbeitet, so erfolgt eine Auswertung der Ergebnisse auf dem Bildschirm. Der letzte Programmpunkt schließlich eröffnet dem User die Möglichkeit, das Programm zu verlassen.

IRREGULAR VERBS ist ein Programm, das sich vor allem durch seinen ungewöhnlichen Vokabelschatz, den zu lernen sich lohnt, auszeichnet. Auch die Anleitung ist gut gelungen. Sie ist verhältnismäßig kurz und enthält doch alles, was man zur Bedienung des Programmes wissen muß. Sinnvoll!

Uli

Grafik	**keine**
Effekt	**9**
Anreiz	**9**
Methode	**8**
Preis/Leistung	**8**

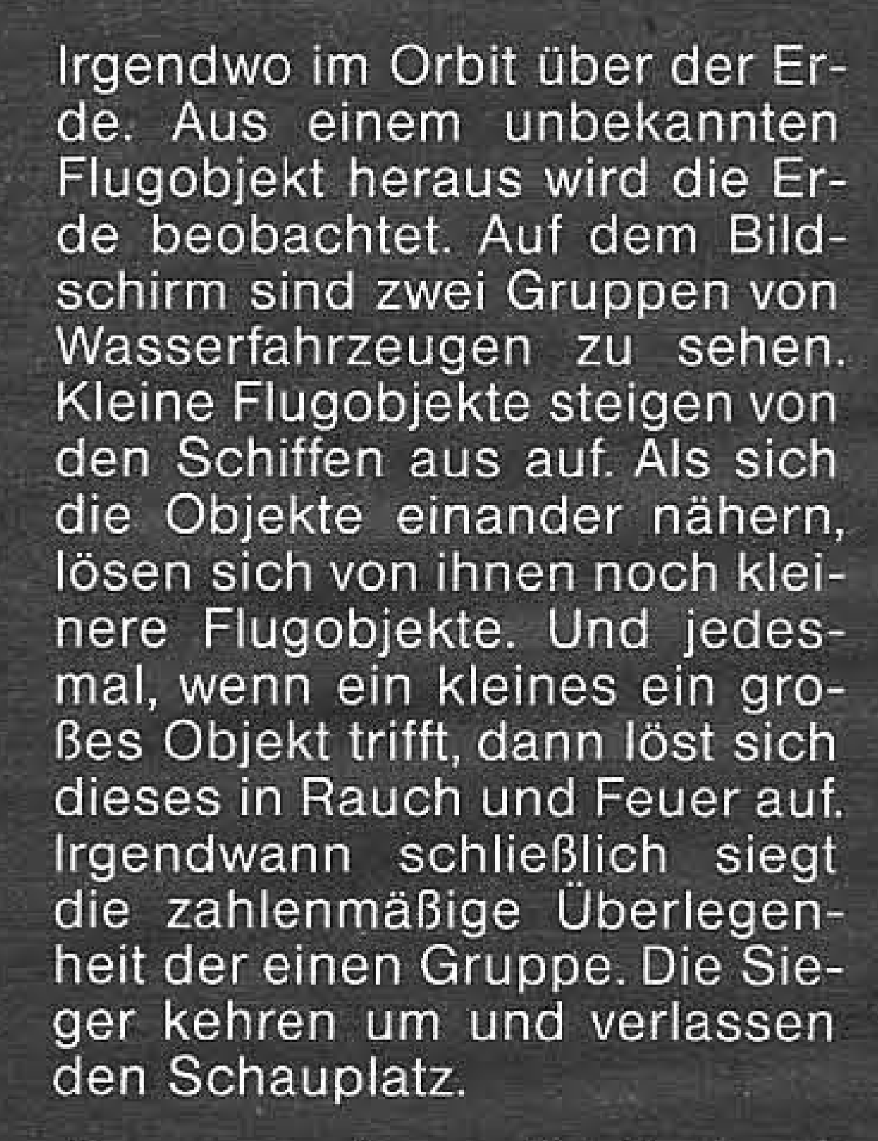
Unnötige Amiga-Hektik! Außer „Piep, piep" nur noch „hup, hup"!



Auch auf einem Computer wie dem AMIGA ist es möglich, einen FLOP DES MONATS zu fabrizieren. Dies ist eine „traurige", aber wahre Sache. Gerade von DIAMOND-SOFT, die uns schon mit einem Hit (SPACE BATTLE) beglückten, hätten wir dies nicht erwartet. Was einen eventuellen Käufer (glaube an keinen) bei dem Spiel ALIEN STRIKE erwartet, dies kann er hier (leider) nachlesen. Wie so oft, wurde bei den Softwareverantwortlichen eine Sache, die schnell erdacht und flüchtig gemacht wurde, zu einer herben Enttäuschung!

Programm: Alien Strike, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Diamond Software/Robtek, England.

Irgendwo im Orbit über der Erde. Aus einem unbekannten Flugobjekt heraus wird die Erde beobachtet. Auf dem Bildschirm sind zwei Gruppen von Wasserfahrzeugen zu sehen. Kleine Flugobjekte steigen von den Schiffen aus auf. Als sich die Objekte einander nähern, lösen sich von ihnen noch kleinere Flugobjekte. Und jedesmal, wenn ein kleines ein großes Objekt trifft, dann löst sich dieses in Rauch und Feuer auf. Irgendwann schließlich siegt die zahlenmäßige Überlegenheit der einen Gruppe. Die Sieger kehren um und verlassen den Schauplatz.



„Das war aber unfair!", denkt sich der Außerirdische. „Ich werde für mehr Gerechtigkeit bei ihren Auseinandersetzungen sorgen." Und so geschieht es, daß der Außerirdische eine perfekte Simulationsanlage erstellt, die künftig bei Streitigkeiten für absolute Chancengleichheit sorgen soll. Die Regeln der Simulation sind einfach: Alle zur Verfügung stehenden Waffen werden zur Vernichtung des Gegners eingesetzt. Dabei sind die Geldmittel der Kontrahenten begrenzt.

Wer am Schluß der Simulation über die meisten Geldmittel verfügt, der hat gewonnen. Dem Spieler stehen vier verschiedene Waffensysteme zur Auswahl bereit: Jet/Helikopter, Fregatte, Kreuzer und Flugzeugträger.

Dies waren in kürze die Regeln und die Story zum Spiel **ALIEN STRIKE,** welches von der Firma **DIAMOND SOFT** erstellt wurde und von ROBTEK vertrieben wird. Wer die Anleitung liest, der glaubt ein spannendes Simulationsspiel vor sich zu haben.

Doch weit gefehlt! Das Ganze artet in eine unglaublich schnelle und hektische Ballerei aus, bei der für Strategie wirklich keine Zeit bleibt. Der eigentliche Kampf findet in verschiedenen Runden statt. In Runde 1 kämpfen nur zwei Jets gegeneinander. Ziel eines jeden ist es, den Gegner vom Himmel zu pusten. Dies kann entweder durch den Beschuß mit Lasern oder durch das Abfeuern von Zielsuchraketen erfolgen. Allerdings ist das Tempo beim Spielen derartig hoch, daß zum Überlegen überhaut keine Zeit mehr bleibt. Man ist praktisch andauernd auf der Flucht vor dem vom Computer gesteuerten Gegner.

Gleichzeitig muß versucht werden, den Gegner auszukurven, um diesen unter Feuer nehmen zu können. Diesen Level kann man mit einiger Übung gerade noch meistern. In den nächsten Runde wird das Spielgeschehen erst so richtig hektisch. Dann müssen nämlich noch die Schiffe, die dort durch die Gegend fahren, beachtet werden. Die eigenen Schiffe müssen beschützt, die des Gegners versenkt werden. Auch gegen die Schiffe kann man die Raketen einsetzen.
Es kann nämlich eingestellt werden, auf welches Ziel die Rakete „losgehen" soll. Wer dazu allerdings die Zeit findet, ist mir ein Rätsel. Ebenso kann während des Spiels von der Steuerung des Jets/Hubschraubers auf die der Schiffe umgeschaltet werden. Die Waffen der Schiffe sind nämlich stärker als die der Flugkörper. Aber beim Tempo des Spiels dürfte das sowieso nur noch absoluten Reaktionskünstlern möglich sein.

Die Grafik des Spiels wird den Möglichkeiten des Amigas in keinster Weise gerecht. Die winzigen Sprites könnten durchaus einem Basic-Spielchen für den Schneider CPC entlaufen sein. Animation ist zwar vorhanden, aber aus dem obengenannten Grund (viel zu hohes Tempo) kaum zu erkennen. Es wird wohl niemand auf die Idee kommen, auf die Animation zu achten, während er mit Müh' und Not dem Gegner zu entkommen versucht.

Kommen wir zum Sound: Während des Ladens ertönen zwei gute, digitalisierte Melodien. Läuft aber erst einmal das eigentliche Spiel, dann wird man mit den merkwürdigsten Geräuschen konfrontiert. Schuß- und Explosionsgeräusche sind noch das „Normalste", was man zu hören bekommt. Fliegt ein Flugzeug beispielsweise dem anderen „vor den Nase herum", dann hupt es, und zwar wie eine Autohupe! Außerdem kann es vorkommen, daß man einen Hund bellen hört. Was solche Geräusche in einem Ballerspiel zu suchen haben, das ist mir nicht ganz klar. Aber, was soll's. Wem's gefällt, dem ist nicht mehr zu helfen. Mich hat dieses „Spiel" jedenfalls nicht überzeugt!

Ottfried Schmidt

Grafik	**2**
Sound	**5**
Spielablauf	**2**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**



TOP 30 im Dezember

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	2	BMX Simulator	C-64/Spectrum/Schn./C-16/Atari XL	Code Masters
2	4	Pirates!	C-64	Microprose
3	26	Renegade	C-64/Schneider/Spectrum	Imagine
4	3	Barbarian	ST/Amiga	Psygnosis
5	1	Road Runner	ST/C-64/Schneider/Spectrum	U.S. Gold
6	–	Tai Pan	ST/Spectrum/C-64/Schneider	Ocean
7	13	Joe Blade	C-64/Spectrum/Schneider	Players
8	8	Bismarck	Spectrum/C-64	PSS
9	–	Bubble Bobble	C-64/Spectrum	Firebird
10	6	Defender of the Crown	Amiga/C-64/ST/IBM	Cinemaware
11	9	Exolon	Spectrum/C-64/Schneider	Hewson Consultants
12	12	Vermeer	C-64/Schneider/ST	Ariolasoft
13	–	Backlash	Atari ST	Novagen
14	wieder drin!	Football Manager	Spec/Schn/C-16/C-64)IBM/MSX/Atari	Addictive
15	–	Indiana Jones	C-64/Spectrum/Schneider/ST	U.S. Gold
16	25	Bad Cat	Atari ST/C-64/Amiga	Rainbow Arts
17	16	Paperboy	C-64/Schn./Spectrum/C-16/Electron	Elite
18	–	World Class Leaderboard	C-64/Schneider/IBM	Access
19	–	Impact	ST/Amiga	Audiogenic
20	24	California Games	C-64	Epyx
21	11	Leviathan	C-64/Schneider/Spectrum/Amiga	English Software
22	21	Mercenary	C-64/Spectrum/Schn./Atari XL/ST	Novagen
23	–	Jack the Nipper 2	C-64/Spectrum/Schneider	Gremlin Graphics
24	20	Laurel and Hardy	C-64	Advance Software
25	28	Arkanoid	C-64/ST/IBM/Spectrum/Schneider	Imagine
26	19	Last Ninja	C-64	System 3
27	wieder drin!	Trivial Pursuit	C-64/Schn./Spec./BBC/IBM/ST/At. XL	Domark
28	–	Quedex	C-64	Thalamus
29	–	Trantor	Schneider/C-64	Go!
30	14	Jupiter Probe	Atari ST	Microdeal

Top Ten/C-64

Spiel	Hersteller
1 Pirates!	Microprose
2 Renegade	Imagine
3 BMX Simulator	Code Masters
4 Bubble Bobble	Firebird
5 Last Ninja	System 3
6 Bismarck	PSS
7 Indiana Jones	U.S. Gold
8 California Games	Epyx
9 Vermeer	Ariolasoft
10 Road Runner	U.S. Gold

Top Ten/ST

Spiel	Hersteller
1 Backlash	Novagen
2 Impact	Audiogenic
3 Road Runner	U.S. Gold
4 Tai Pan	Ocean
5 Bad Cat	Rainbow Arts
6 Barbarian	Psygnosis
7 Jupiter Probe	Microdeal
8 Terrorpods	Psygnosis
9 Trivial Pursuit	Domark
10 Mercenary	Novagen

Top Ten/Schneider

Spiel	Hersteller
1 Joe Blade	Players
2 Renegade	Imagine
3 BMX Simulator	Code Masters
4 Trantor	Go!
5 Paperboy	Elite
6 Mercenary	Novagen
7 Exolon	Hewson
8 Vermeer	Ariolasoft
9 World Class Leaderboard	Access
10 Jack the Nipper 2	Gremlin

Top Ten/Spectrum

Spiel	Hersteller
1 BMX Simulator	Code Masters
2 Tai Pan	Ocean
3 Jack the Nipper 2	Gremlin
4 Trivial Pursuit	Domark
5 Leviathan	English
6 Football Manager	Addictive
7 Bubble Bobble	Firebird
8 Exolon	Hewson
9 Mercenary	Novagen
10 Indiana Jones	U.S. Gold

Top Ten/Amiga

Spiel	Hersteller
1 Barbarian	Psygnosis
2 Defender of the Crown	Cinemaware
3 Impact	Audiogenic
4 Goldrunner	Microdeal
5 Phalanx	Kingsoft
6 Gauntlet	U.S. Gold
7 Bad Cat	Rainbow Arts
8 Leviathan	English
9 Pinball Wizard	Kingsoft
10 Knight Orc	Rainbird

Top Ten/Atari

Spiel	Hersteller
1 BMX Simulator	Code Masters
2 River Raid	Firebird
3 Living Daylights	Domark
4 Chessmaster 2000	Electronic Arts
5 Football Manager	Addictive
6 Trivial Pursuit	Domark
7 Mercenary	Novagen
8 L.A. Swat	Mastertronic
9 Leaderboard	Access
10 International Karate	Endurance

c16chris

PLEASE TO MEET YOU

Die besten Sounds

1. Wizball
2. Last Ninja
3. Arkanoid
4. Delta
5. I, Ball
6. Defender of the Crown
7. Game Over
8. Star Paws
9. Goldrunner
10. California Games

Aktuelle Video-Hits

(Stand: November '87, zusammengestellt von den Film-Theater-Betrieben Georg Reiss GmbH, Kassel)

1. Der Name der Rose
2. Top Fighter
3. Im Alleingang
4. Didi auf vollen Touren
5. Holt Harry raus
6. Sodbrennen
7. Der kleine Horrorladen
8. Space Camp
9. Manhunter
10. Madrid Connection

Zu „Please to meet you" haben wir ja sehr unterschiedliches „Feedback" bekommen. Auf jeden Fall ist die „Soundhitparade gut angekommen. Das zeigen die vielen Zuschriften mit Eurer ganz persönlichen „Sound Top Ten". Die Gewinner sind diesmal: Karsten Hänel, Stodieks Hof 115, 4802 Halle; Detlef Trimborn, Müller-Breslaustr. 22a, 4300 Essen 1; Christoph Stamm, Weinstr. 3, 6382 Friedrichsdorf 3; S. Hornke, Am Honigbaum 5, 6239 Eppstein 4 und Rucki Masegawa, Erwin-von-Steinbachweg 31, 8000 München 45. Diese fünf erhalten von uns 20 DM. Wer auch gern die Mäuse gewinnen möchte, der schicke uns seine Computersound-Top Ten, natürlich wieder an den Tronic-Verlag, Kennwort „Sound", Stad 35, 3440 Eschwege.

ariolasoft

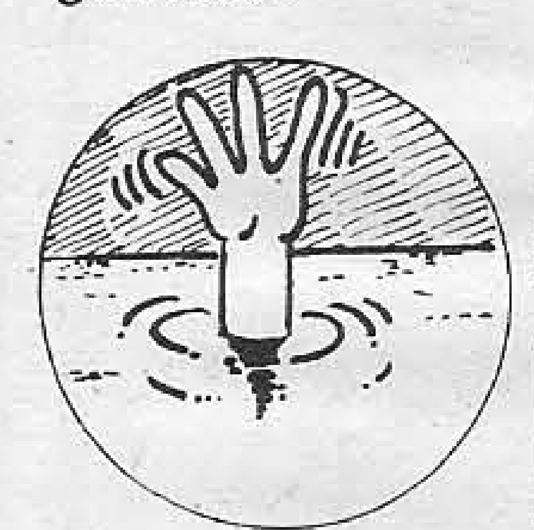
hat für Euch die aktuelle Verkaufs-Hitparade zusammengestellt (Stand: November '87)

Plazierung	System
1. Vermeer	C64/CPC/ST
2. Bubble Bobble	C64
3. The Guild Of Thieves	C64/Atari/ST/Amiga
4. Starfox	C64/CPC
5. Fußball Manger	C64/CPC/Atari/ST/ Amiga/IBM
6. Supersprint	C64
7. Red L.E.D.	C64
8. The Last Ninja	C64
9. Renegade	C64/CPC
10. Exolon	C64/CPC
11. Hellowoon	C64/ST
12. Track & Field	C64
13. Wonderboy	C64/CPC
14. Terrorpods	ST/Amiga
15. Knight Orc	C64/ST/Amiga

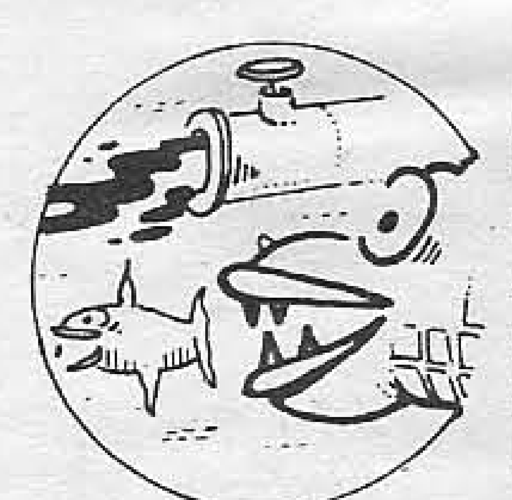
Stars on 33 – ASM-HORROR-SKOP



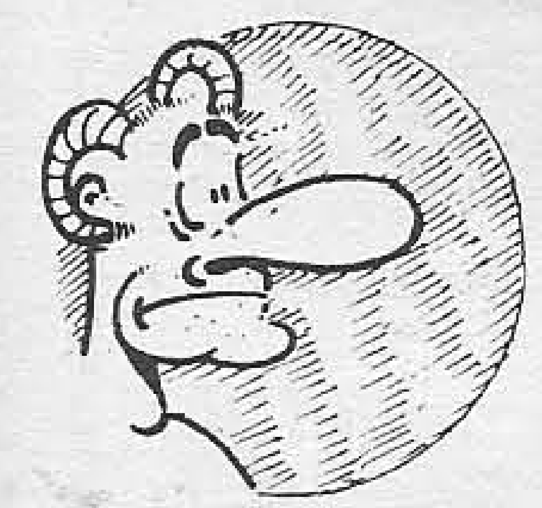
Steinbock (22.12.-20.1.)
Weihnachten steht vor der Tür. Lassen Sie es herein. Wer weiß, was dabei alles rausspringt: Vielleicht sogar ein neuer Compi. Wär' doch nicht schlecht, oder? Ach, Sie haben schon Ihren ST/AMIGA/IBM oder was immer Sie sich gewünscht haben. Macht auch nichts. Vielleicht gibt's ja Kohle für Software. Damit können Sie dann wenigstens Ihren Compi schwarz malen. A propos schwarzmalen: Wurzel Schwarzwurzel und Schwalle Schwarzkopf sind wieder unterwegs. Ihr Schwarzgeld wird sonst geklaut. Unser Tip für Brillenträger: Behalten Sie Ihre Brieftasche im Auge, dort ist sie sicher aufgehoben.



Wassermann (21.1.-19.2.)
Nachdem der zweite Aszendent der dritten Triangel unterhalb der Orion-Wolke durchgelaufen ist, wird sich Ihre Biokurve positiv stabilisieren. Auswirkungen hat dies besonders auf Ihre Gesundheit, denn die ist bis zur nächsten Grippe oder einem eventuellen Schnupfen oder einer fiebrigen Erkältung völlig in Ordnung. Leider fällt auch noch ein dunkler Schatten leicht von der zweiten Triangel auf die dritte Triangel und von da aus auf die Orionwolke, so daß sich Ihr Liebesleben etwas verdüstern könnte. Ansonsten bleibt alles beim alten.



Fische (20.2.-20.3.)
Nachdem im letzten Jahr um diese Zeit die Sterne ziemlich schlecht standen (siehe Rheinvergiftung), tritt in diesem Jahr nun endlich eine Besserung ein. In diesem Monat können Sie jetzt unbedenklich Fisch essen, ohne Angst haben zu müssen, den Weg alles Vergänglichen zu gehen. Vor Innereien sollten Sie Ihren Magen allerdings bewahren, denn das Sternbild der Fische stößt langsam, aber sicher in den Bauch des chinesischen Schweins vor. Ihre Glückszahlen für diesen Monat konnten wir leider nicht ermitteln, denn unsere Würfel sind uns leider verlorengegangen.



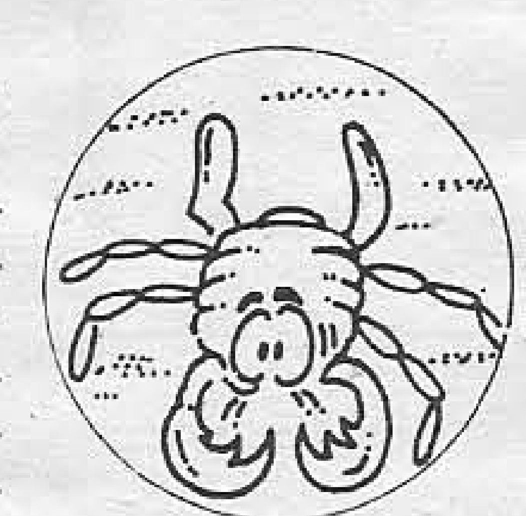
Widder (21.3.-20.4.)
Und widder ist es soweit: Weihnachten steht vor der Tür. Bevor Sie es aber hereinlassen, sollten Sie die Tür sehr vorsichtig öffnen, denn Unheil verkündet der große, dicke, fette, häßliche (etc.)...Stern in der Mitte des Widders. Warum dies so ist, können wir Ihnen leider auch nicht sagen, aber eins steht zumindest nach den bisherigen Forschungsergebnissen der empirischen Astrologie fest (fester geht's wirklich nicht): Die Sterne lügen nicht! Übrigens: Um dies noch zu untermauern, wurden die Sterne erst vor kurzem einem Lügendetektortest unterzogen. Das Ergebnis war natürlich negativ.



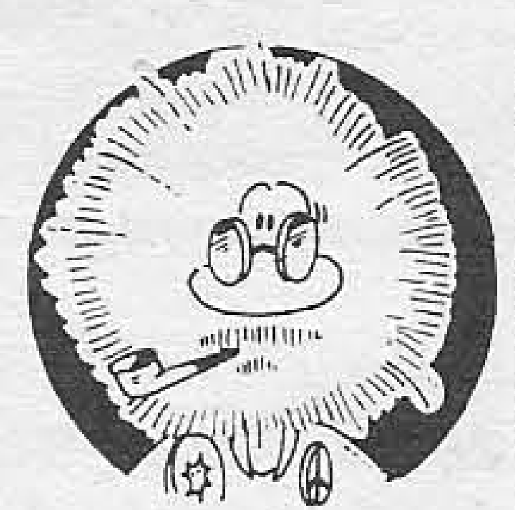
Stier (21.4.-20.5.)
Bleiben Sie gaaanz cool, setzen Sie sich bitte auf den Boden und denken Sie einfach an überhaupt nichts. Sind Sie jetzt enstpannt? Gut, denn jetzt verschränken Sie Ihre Beine in den Schneidersitz und kraulen mit ihren beiden kleinen Fingern die beiden großen Zehen. Nach ca. fünf Minuten müßten Sie nun den Punkt absoluter Coolness erreicht haben, die Außentemperatur dürfte sich um ca. 2 Grad gesenkt haben. Jetzt schließen Sie langsam Ihre Augenlider, und dann, ja, was sehen Sie dann? Richtig! Nichts! Und genau das wird Ihnen in diesem Monat passieren! Nämlich absolut gar nichts!



Zwillinge (21.5.-21.6.)
Der Blick in den Spiegel beweist es: Ihr Aussehen hat sich in keinster Weise verbessert, und der gute Herr Pfeiffer enthüllt immer noch neue Skandale. Besonders die in der zweiten Dekade Geborenen sollten jetzt aufpassen, denn gerade bei ihnen ist eine auffallende Müdigkeit am frühen Morgen festzustellen, die sich im Laufe der nächsten Montage noch verstärkt fortsetzen wird. Abhilfe schafft da nur eines: Nämlich viel Schlaf! Aber seien Sie vorsichtig, denn nur zu schnell verlieren Sie die Kontrolle über Ihren Wecker!



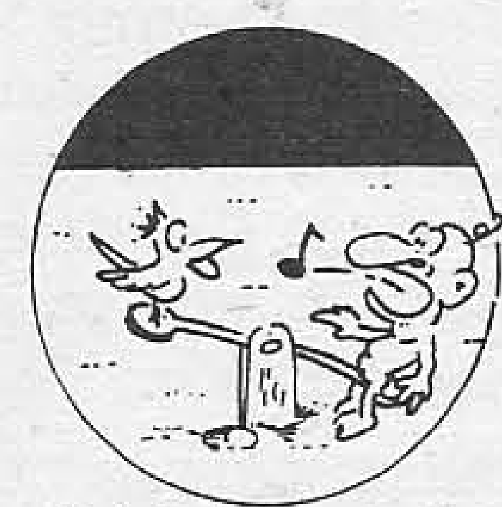
Krebs (22.6.-22-7.)
Eine frohe Kunde gibt es besonders für die in der ersten Dekade geborenen Ost- oder Nordfriesen. Sie werden in diesem Monat das unwahrscheinliche Glück haben, im Watt einen echten lebenden, nicht durch Chemiemüll mutierten Krebs zu finden! Schnallen Sie sich also schon einmal die Kamera um, denn dieses Foto wird um die Welt gehen und beweisen, daß diese ganzen Umweltspinner Unrecht haben. Denn das Watt lebt! Wie lange dies allerdings noch der Fall sein wird, steht in den Sternen.



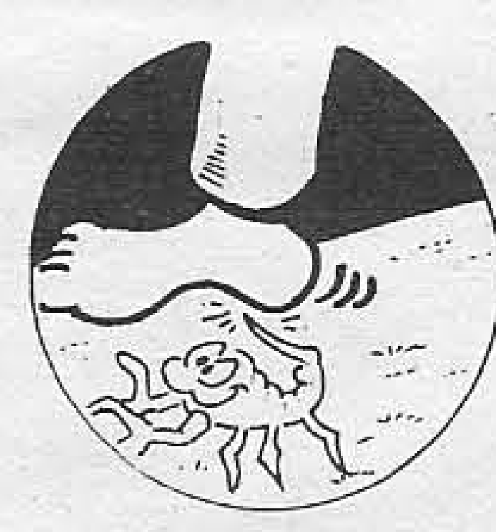
Löwe (23.7-23.8.)
Besonders die Löwen werden es diesen Monat schwer haben, denn im Straßenverkehr werden viele Gefahren auf Sie warten. Hüten Sie sich deshalb vor allen Dingen vor Autofahrern, die den Aufkleber „Ein Herz für.." am Wagen tragen, da Sie sonst die Gefahr eingehen, eventuell auf dem selben zu kleben. Beruflich werden Sie eine Überraschung erleben, denn Ihre Leistungen werden nun anerkannt und von allen Mitarbeitern respektiert. Bleibt nur zu hoffen, daß Sie Ihren Ein-Mann-Betrieb demnächst noch vergrößern können!



Jungfrau (24.8.-23.9.)
Gesundheitlich werden keine großen Probleme auftreten, da Sie jedem Grippevirus geschickt ausweichen können. In einzelnen Fällen kann jedoch ein leichter Schnupfen auftreten, der sich jedoch kaum zu einer fiebrigen Erkältung ausdehnen dürfte. In der Liebe sollten Sie sich in diesem Monat nur leicht vorantasten, da sich die angebetete Jungfau in einer ziemlich verwirrten Gefühlage befindet. Da hilft nur vorsichtiges abwarten auf das Ergebnis des B-Testes. Aber lassen Sie sich keine grauen Haare wachsen (auch wenn Sie schon welche haben).



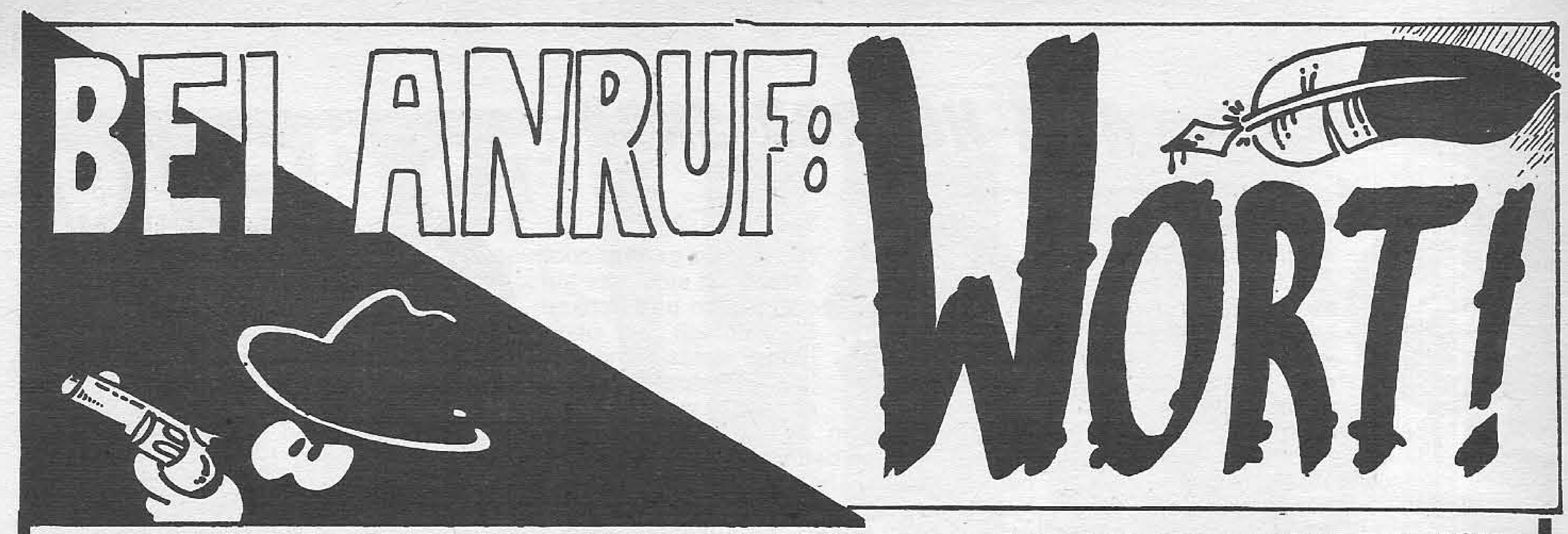
Waage (24.9.-23.10)
Eine ziemlich ausgewogene Erscheinung bieten unsere Waagen in diesem Monat. Alles ist ausgeglichen, alles geht seinen gewohnten Gang, nichts Neues tut sich in Ihrem Leben. Sie treffen in gewohnter Weise in allen Lebenslagen Ihre „Ja ... aber ... oder vielleicht ... oder vielleicht auch nicht"-Entscheidungen, die ob ihrer brillanten Prägnanz kaum noch zu übertreffen sind. Lassen Sie den Monat also ruhig angehen und sich sagen, daß Sie ein absolut stinklangweiliges, spießiges Leben führen!



Skorpion (24.10.-22.11)
Nachdem Sie Ihre manisch-depressive Paranoia in Zusammenhang mit schizoiden Zwangsvorstellungen Ihres Über-Ichs überwunden haben, meldet sich nun erneut die suizide Komponente des schon längst überwunden geglaubten depressiven Traumas. Dieses Trauma dürfte sich aber mit Hilfe eines rezeptiven Tranquilizers und einem antiseptischen Frustrations-Blocker therapieren lassen. Voraussetzung ist natürlich, daß Sie Ihren neuralen Minderwertigkeitskomplex in den Griff bekommen. Dann hätten Sie wirklich das Zeug zu einem guten Programmierer!



Schütze (23.11.-21.12)
Über allen Wipfeln ist Ruh, nirgendwo spürest Du nur einen Hauch, doch dann geschieht es - ein Schuß zerreißt die Stille! Ein Körper fällt leblos zu Boden und schlägt mit einem dumpfen Laut auf. Dann schweigen die Geschöpfe des Waldes für einen kurzen Moment angesichts des Verlustes eines wertvollen Lebens. Zufrieden und mit einem kalten Lächeln im Gesicht schnallen Sie Ihr Gewehr ab. Doch da überkommt Sie plötzlich ein heftiger Zweifel: Wer war eigentlich Ihr Opfer? War es ein Reh - oder war es vielleicht gar der Förster? Wir wissen es nicht, denn diese Antwort steht leider erst in den Sternen des nächsten Monats ...



. . . so heißt unser Quiz, bei dem Software-Spezialisten zum Zuge kommen werden! Die „ASM-Competition" geht wie folgt: Wir geben Euch sechs Spiele/Programme vor. Ihr schreibt uns, wenn Ihr teilnehmen möchtet eine Postkarte (ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege), auf der folgendes stehen muß: Absender (deutlich), Name des Spiels, Telefon-Nummer, unter der wir den Mitspieler anrufen können, sowie die Uhrzeit, wann's dem „Probanten" genehm ist, befragt zu werden. Unter allen Einsendern zu den untenstehenden Themen werden wir je einen ziehen, diesen dann anrufen und eine Frage stellen. Er/Sie hat dann genau 1 Minute Zeit, um zu antworten. Der Lohn: Software nach Wahl! (Telefonate nur in der Zeit von 8.00-16.30 Uhr möglich!!!)

Wir suchen Spezialisten zu den Themen:

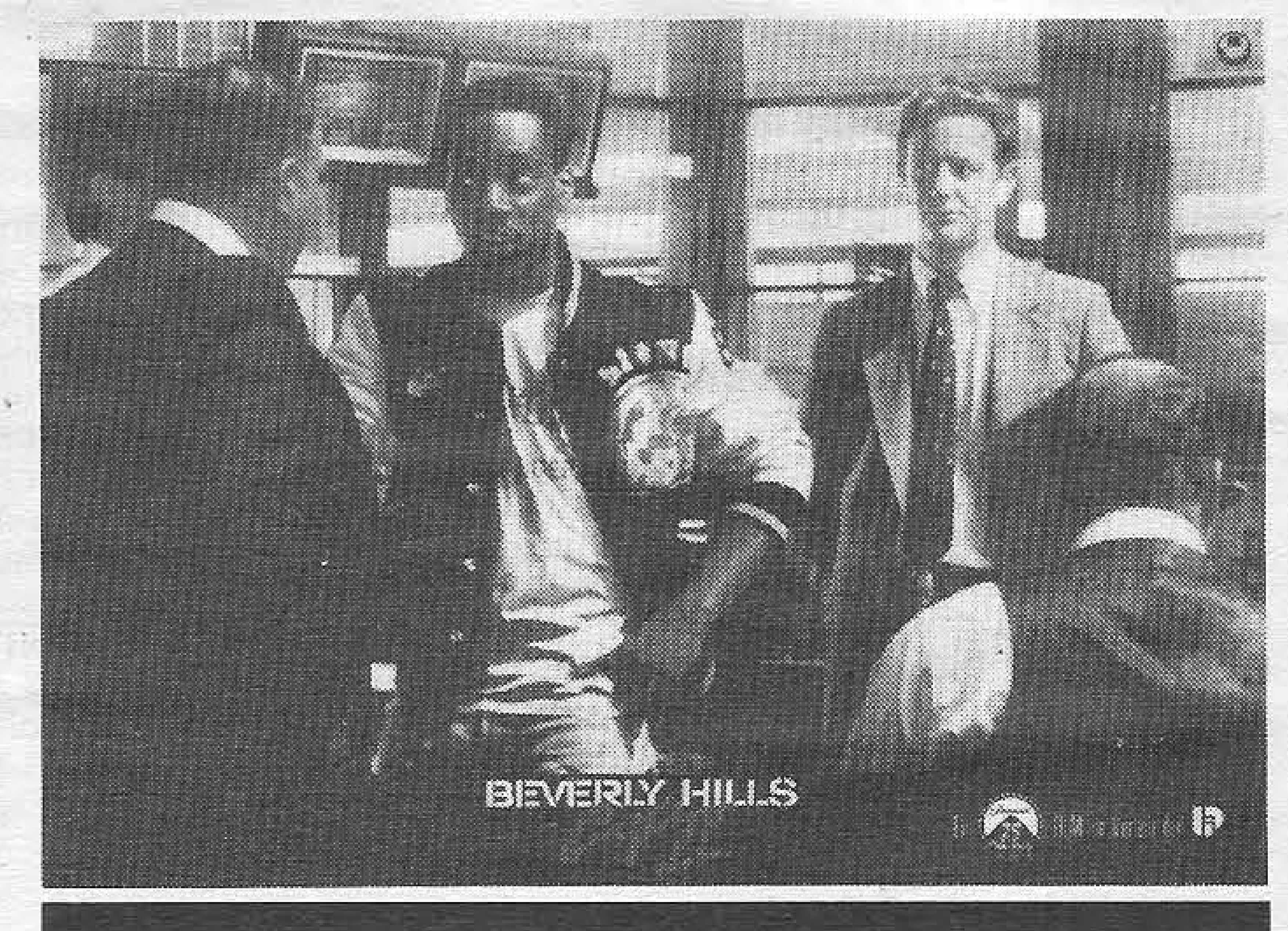
Mercenary · Zynaps · Defender of the Crown · Elite · Laurel + Hardy · The Living Daylights



Spendiert die Software nach Wahl (bis zum Wert von 80 DM). Wir bedanken uns schon jetzt für die freundliche Unterstützung der Company aus Bergkamen!

Das sind die heißesten Leinwand-Knüller im Monat November!

1. Beverly Hills Cop II
2. Full Metal Jacket
3. Zärtliche Chaoten
4. Angel Heart
5. Radio Days
6. Bond – Hauch des Todes
7. La Bamba
8. Geheimnis meines Erfolges
9. Roxanne
10. Zwei stahlharte Profis



Wir danken für die freundliche Unterstützung der Filmtheaterbetriebe Georg Reiss GmbH, Kassel/Mainz/Worms/München/Konstanz/Auto-Kino Hannover-Messe.



4

Hallo, Fans! Die Sammelaktion geht in die letzte Runde! Ihr wißt, man kann u.a. diesen tollen batteriebetriebenen „Formel-7-Flitzer" gewinnen. Also, diese Marke ausschneiden und die anderen drei ausbuddeln. Das ist Märkchen Nr. 4 – die letzte im Bunde! Jetzt kann die Post abgehen!

Einsendeschluß ist der 24.12.87. Klebt die vier Märkchen auf eine Postkarte, und ab damit an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Aber damit nicht genug! Außer dem Sinclair-C5 gibt's noch **5 x** einen **Commodore 64** und **15 Programme nach Wahl.** Also, nix wie ran!

Der Druide gibt nicht auf

Programm: Druid II, **System:** C-64, **Preis:** ca. 27 Mark, **Hersteller:** Firebird, London, England.
Nach *Druid* hat die Firma **FIREBIRD** nun mit **DRUID II** die verfeinerte Version des Actionspiels herausgebracht. Da das Böse in diesem Spiel durch Acamantor und seine Legionen der Untoten dargestellt wird, bleibt mir der Part des Guten. Also übernehme ich die Rolle des Druiden Hasrinaxx.
Eigentlich hatte er die Untoten vor über hundert Jahren aus Belorn verbannt, aber wie das Leben so spielt: Die Bösen sind zurückgekehrt und machen mir das Leben zur Hölle. In DRUID II hat der Druide aber mehr Befehle, d.h. Zauberworte zur Verfügung; außerdem kann er die Geister der vier Elemente, Golem, Wisp, Phoenix und Kraken zu Hilfe rufen. Um den Untoten zu entkommen, muß Hasrinaxx sich durch die vier Königreiche der Elemente Erde, Luft, Feuer und Wasser kämpfen. Der entsprechende Geist ist automatisch an der Seite des Helden und wartet mit einer stattlichen Liste an Zauberwörtern auf. Zu den zehn (!) Zauberwörtern kommen noch ein freies Essen und ein Schlüssel, mit dem man das Tor oder die Tür in der steinernen Wand öffnen kann.
Zunächst befinde ich mich auf der Erde. Zum Glück ist der Golem dabei. Er bewacht mich, greift die Untoten an und weicht mir nicht von der Seite - vorausgesetzt, er befindet sich in einer für ihn sicheren Umgebung. Sein einziger Nachteil ist seine Schwerfälligkeit; gelegentlich steht er mir leider im Weg. Mit dem Golem verhält es sich in puncto Stärke genau wie bei den anderen Geistern der Elemente: Wenn er in feindliches Gebiet kommt, verliert er an Kraft.
Der Phoenix kommt natürlich im Wasser nicht klar, und der Krake wird sich in der Wüste kaum behaupten können. Beschwören oder anrufen kann man die hilfreichen Geister, indem man RUN/STOP drückt. Wie kann man sich noch wehren? Mit Blitzschlägen und Todeslichtern: Der Blitz schlägt einen Untoten in den Boden, das Todeslicht hält ihn für eine Weile in Schach. Natürlich kann ich mich auch unsichtbar machen und mit dem Zauberwort „Infravision" im Dunkeln sehen. Was wäre die Zauberei denn ohne solche Kräfte? Das Ziel



des Druidenstreifzugs durch die Elemente ist das Zauberwort „White Orb", mit dem man Acamantor zerstören kann. Wer das schafft, hat den begehrten Druidengrad der Erleuchtung erreicht. Vor dieser letzten Stufe auf der Karriereleiter der Druiden kann man sich jedoch erstmal mit den Titeln „Luftschamane" oder „Überlord" zufriedengeben, das ist auch schon was wert.
Nach meinen abenteuerlichen Ausführungen stellen Sie sich bestimmt eine Wahnsinnsgrafik vor. Leider ist sie nur durchschnittlich, erinnert ein wenig an die Grafik in *Solomon's Key*. Der Sound ist weder gut noch schlecht, der Spielwert von DRUID II ist gegenüber DRUID gestiegen. Ein Spiel, das hartgesottene Druidenkämpfer anspornt, und druidische Anfänger schnell in seinen Bann zieht, selbst wenn sie das Original nicht kennen.

Astrid Ruuben

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Seeschlacht

Programm: Destructo, **System:** C-64/128, Schneider, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Bulldog Software, Mastertronic, Soest.
Der Titel des Spiels **DESTRUCTO** deutet schon auf ein aufs „Zerstören" ausgerichtetes Ballerspiel hin. Dabei gehört es zu den angenehmeren dieser Art: Die Vorgeschichte ist verhältnismäßig kurz und entspricht damit der einfachen Handhabung von DESTRUCTO. Der machtgierige Dr. Destructo will seinem Reich die ganze Welt einverleiben und schmiedet nun auf seiner Versuchsinsel Pläne für einen Großangriff. Eine kleine Chance hat der Rest der Welt noch, denn von Destructos Plänen ist etwas durchgesickert. Wer sich auf dieses Spiel einläßt, gehört selbstverständlich zu den Guten, die die Welt vor diesem tyrannischen Ungetüm retten wollen. Am sichersten erreicht man das, indem man die Insel mit dem gesamten Waffenlager des Destructo vernichtet, und zwar in sieben Tagen - spätestens.
Auf dem Bildschirm erscheint eine ansprechende Grafik, die das Schiff mit den Waffen des Doktors zeigt. Blaues Meer, blauer Himmel, was will man mehr - wenn da nicht die vielen Kampfflugzeuge, Luftminen und Höhenbomber wären, die alle so ihre Finessen haben...
Es lohnt sich kaum, sich die vielfältigen Gefahren zu merken, die von den verschiedenen Geräten da oben drohen und die **BULLDOG** geschickt eingebaut hat, denn wenn man ein wenig aufpaßt, kommt man ganz gut, d.h. lebend, über die Runden. Sogar Tag und Nacht werden als hell und dunkel mit Sonne und Mond, die über den Horizont wandern, dargestellt. In den ersten Levels (es gibt einundzwanzig) macht es direkt Spaß, mit dem Flugzeug zwischen den Gegnern umherzufliegen und sie dabei ganz galant abzuknallen. Es ist ein Kinderspiel, aus den unteren Levels stets als Sieger hervorzugehen. So versinkt nach drei Lecks ein Schiff nach dem anderen. Nachher wird es allerdings etwas hektisch. Der gut zum Spiel passende Sound wurde übrigens von **David Whittaker** initiiert.
Zum Schluß noch zwei Tips: Ab Level 2 verwandeln sich nach einem Treffer die grünen in blaue Flugzeuge, die man auf gar keinen Fall rammen darf, denn das wäre tödlich. Außerdem erhöht sich mit zunehmendem Level die Zahl der Treffer, die man landen muß, um die Flugzeuge wirklich abzuschießen. Sehr beruhigend zu wissen ist übrigens auch, daß der Spieler sieben Leben hat, die er mit Hilfe von Extrapunkten immer wieder ersetzen kann.



Alles in allem darf sich dieses Game bei den gelungeneren Ballerspielen einreihen. DESTRUCTO ist seinen Preis wert und erfüllt die Erwartungen an Motivation und Action, die man an ein solches Spiel stellen kann.

ru

Grafik	9
Sound	9
Motivation	8
Spielwert	9
Preis/Leistung	10

Realität und Fiktion: Sidewalk für Band Aid!

Programm: Sidewalk, **System:** Atari ST (angeschaut), Schneider, IBM, **Preis:** ca. 40 Mark (Schneider-Kass.); etwa 50 Mark (Schneider-Disc.); ca. 70 Mark ST&IBM (ein Teil der Kauferlöse gehen zugunsten des **Band Aid Trust**), **Hersteller:** Infogrammes, Villeurbanne, Lyon, Frankreich.

Nicht nur wegen der Tatsache, daß sich **INFOGRAMES** mit dem Action-Adventure **SIDEWALK** in den Dienst einer guten Sache gestellt hat - ein Teil des Verkaufserlöses geht an die „Band Aid-Hilfe" - könnte man mit diesem Programm in die Annalen der Softwaregeschichte eingehen! SIDEWALK ist ein herrlich angenehmes, intelligent gestaltetes, grafisch hübsches und lustiges Game mit komplett deutschem Text, das man mit Haut und Haaren verschlingen, will sagen: genüßlich spielen kann.



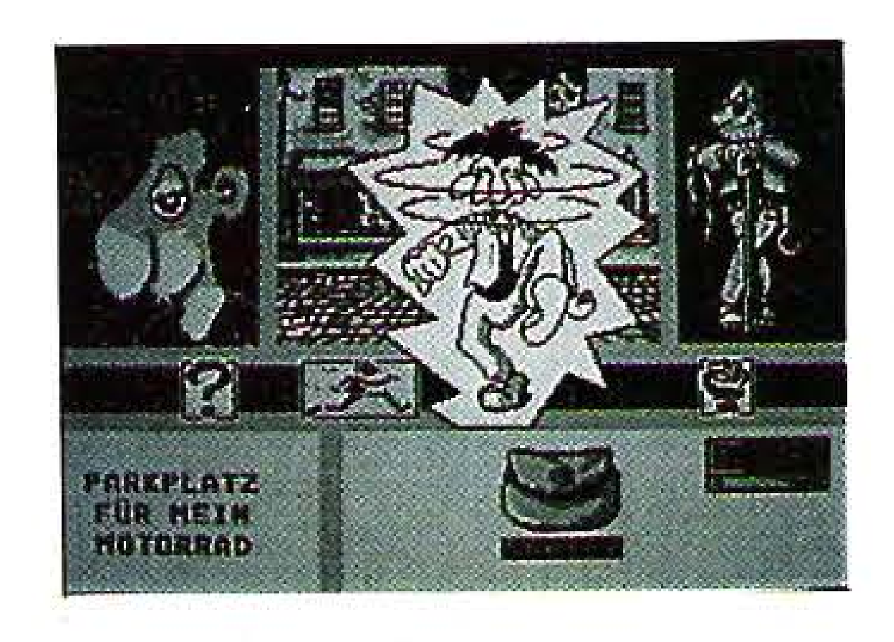
Der Punkt „grafisch hübsch" bezieht sich auf die tolle Darstellung der irren Typen mit comicartiger Gestik und Mimik. Verblüfft darf man einen Moment lang sein, wenn man, z.B. beim ST, feststellt, daß sich alles wie in alten Kintopp-Zeiten nur in Schwarz/Weiß abspielt. Das tut dem guten Spielablauf, den Animationen und dem Spielspaß keinen Abbruch. Warum allerdings hier nur monochrom gearbeitet wurde, bleibt das Rätsel der INFOGRAMES-Programm-Entwikkler. Möglicherweise sollte die Dramaturgie der Story um den Pop-Music-Fan, der seinen Chopper wieder flottmachen muß, um seine Freundin zum „Band Aid-Konzert" auszuf(ü/a)hren, gesteigert werden.

Szenenwechsel. Um 19.30 Uhr will unser Popper, Punk, Mod, Teddy Boy - hallo, Herr S. aus dem Druckhaus! - oder wie auch immer man ihn nennen könnte, pünktlich mit seiner Braut zum Concert. Und hier beginnt bereits der Trabbel: irgendein Drecksack hat seine Maschine geklaut. Also macht man sich auf, mit dem Stick bewaffnet, die verschiedenen Teile der Gurke wieder aufzutreiben und mit den Kerlen abzurechnen. Das Live-Konzert beginnt um halb acht; Hektik macht sich breit; unserm Freak läuft es kalt den Rücken runter, wenn er daran denkt, daß sein Mädchen mit 'nem anderen Kerl auf die Rolle geht.

Ortswechsel. Das Anfangsbild zeigt Ihren (Spiel-)Kumpel von hinten. Sie sehen desweiteren: Eine Straße. Jetzt beachten Sie den Typen. Schaut er nach rechts, so bewegen Sie den Stick in diese Richtung; zeigt sein Profil nach links, so gehen Sie mit ihm in die andere Richtung. Ein bißchen rumfummeln müßt Ihr schon selbst, da gebe ich Euch keine Tips. Ihr könnt Euch ruhig auch ein paar Mal eins auf die Schnauze hauen lassen (so wie das mir des öfteren passiert ist!). Meint Ihr etwa, ich erspare Euch die Dresche? Nee!!!

Ein paar kleine Tips, um blaue Flecken zu vermeiden, dennoch: Wenn Sie jemandem begegnen, haben Sie drei Möglichkeiten, mit den Personen umzugehen. Sie können eine Frage stellen, abhauen oder Prügel verteilen. Entscheiden Sie sich für die „humane Art" (falls möglich), so bewegen Sie Ihren Stick nach rechts oder links, das Fragezeichen in der Anzeige blinkt. Jetzt drücke man Feuer - die Frage (in Deutsch) erscheint. Anmerkung: Man hat aus dramaturgischen Gründen die Fragen vorgegeben, damit man die entscheidenden Informationen erhält.

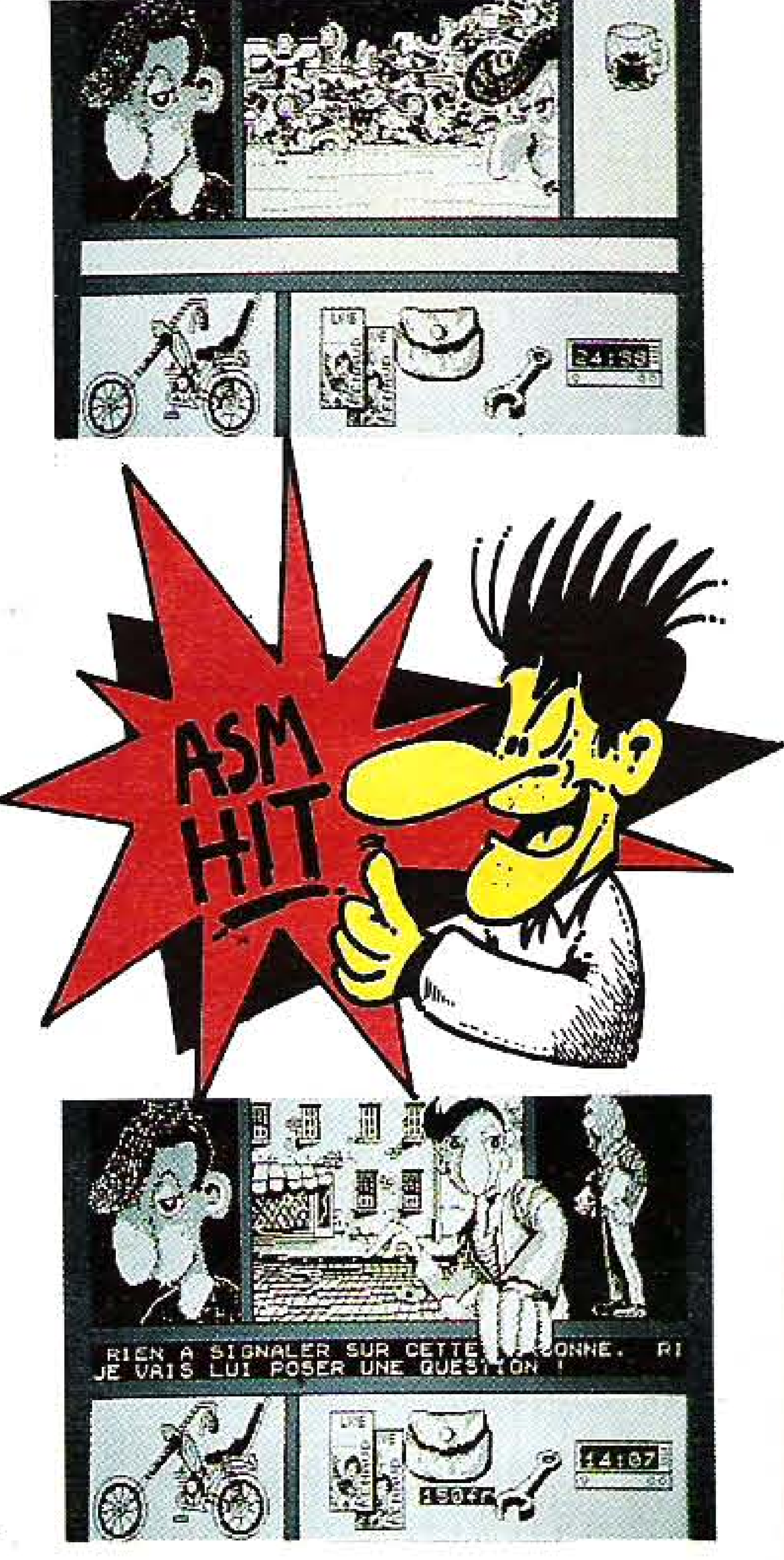




Dabei bleibt die Straßenszene in der Mitte des Bildschirms stehen, links sehen Sie Ihren Held mit Gnubbel-Nase, rechts in der „Glotze" erkennen Sie Ihren Ansprechpartner. Direkt drunter befindet sich die „Kommunikationszeile". Unten im Bild sind zwei Sektionen. Die rechte zeigt Ihnen an, welche Teile Sie bereits gefunden haben (einfaches Berühren des Gegenstandes genügt übrigens, um das Teil zu kriegen; der Chopper setzt sich nach und nach selbst zusammen!). in der rechten „Abteilung", meine Damen und Herren, sind die Geldbörse (Knete braucht man halt überall!), persönliche Gegenstände (Konzert-Tickets bespielsweise) und ein Radio-Wecker abgebildet. Die Zeit läuft gegen Sie, merken Sie sich das!

Wiederum - Szenenwechsel. Wer den Typen „in der Szene" ausweichen möchte, der bewege den Stick nach links oder rechts - das Zeichen in der Mitte blinkt auf (Strichzeichnung eines fliehenden Kerl). Feuer drücken, Stick nach links oder rechts. Jetzt können Sie überprüfen, ob die Luft rein ist.

Die dritte Möglichkeit, mit seinen Mitmenschen „umzugehen", ist der gezielte Schlag, um sich seiner Haut zu wehren. Wer also kämpfen möchte, der bewege auch hier den Joystick nach links oder rechts, komme dem Gegner möglichst nahe und drücke den Feuerknopf. Und dann geht's so: Man wählt seine Schläge und Tritte mit dem Stick aus. Acht verschiedene „Varianten" sind machbar: Kopfstoß, rechter Haken, Links-Rechts-Kombination, normaler Fußtritt, Schienbeintritt, gewaltiger Kick, Rechts-Links-Kombination und linker Haken. Ich meine, das reicht! Besonders lustig (vielleicht könnte man sagen: ungeschickt) verhält sich da unser Held. Ziemlich verbissen, fast panisch agiert und reagiert er. Die Animation ist nicht nur hier ausgezeichnet! Während des Fights sehen Sie rechts oben im Screen zwei Humpen, einer davon gehört Ihnen. Die Energie schwindet im gleichen Maße wie der Bierpegel sinkt. Stecken Sie mehr ein als Sie austeilen können, ist für Sie der Abend gelaufen. Gewinnen Sie dagegen den Fight, gehen Sie mit dem Handicap eines halbleeren Glases weiter auf die Suche nach den Teilen Ihres Bocks. Anmerkung: Ihre Energie können Sie auffrischen, indem Sie in einer Bar nachtanken (auf Kosten des Hauses, natürlich!).



Sie werden zu Beginn des Spiels feststellen, daß die Steuerung des Charakters etwas kompliziert und unverständlich ist. Ein Trost: Selbst ich habe mich nach ein paar Übungsrunden an den Ablauf gewöhnt. Da schaffen Sie das doch in wenigen Minuten. Wenn's erst einmal klar ist, kann die Post abgehen! SIDEWALK ist sicherlich zwar „nur" als eine Variante der herkömmlichen Action-Adventure anzusehen. Man hält auch hier bei dem INFOGRAMES-Produkt an der Legende fest, wonach sich Such- und Rätsel-Spiele mit Action-Elementen und grafischen Leckerbissen gut verkaufen lassen. Aber: Diese Legende „lebt". Ein ausgereiftes, interessantes Spiel lag auf meinem Schreibtisch!

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

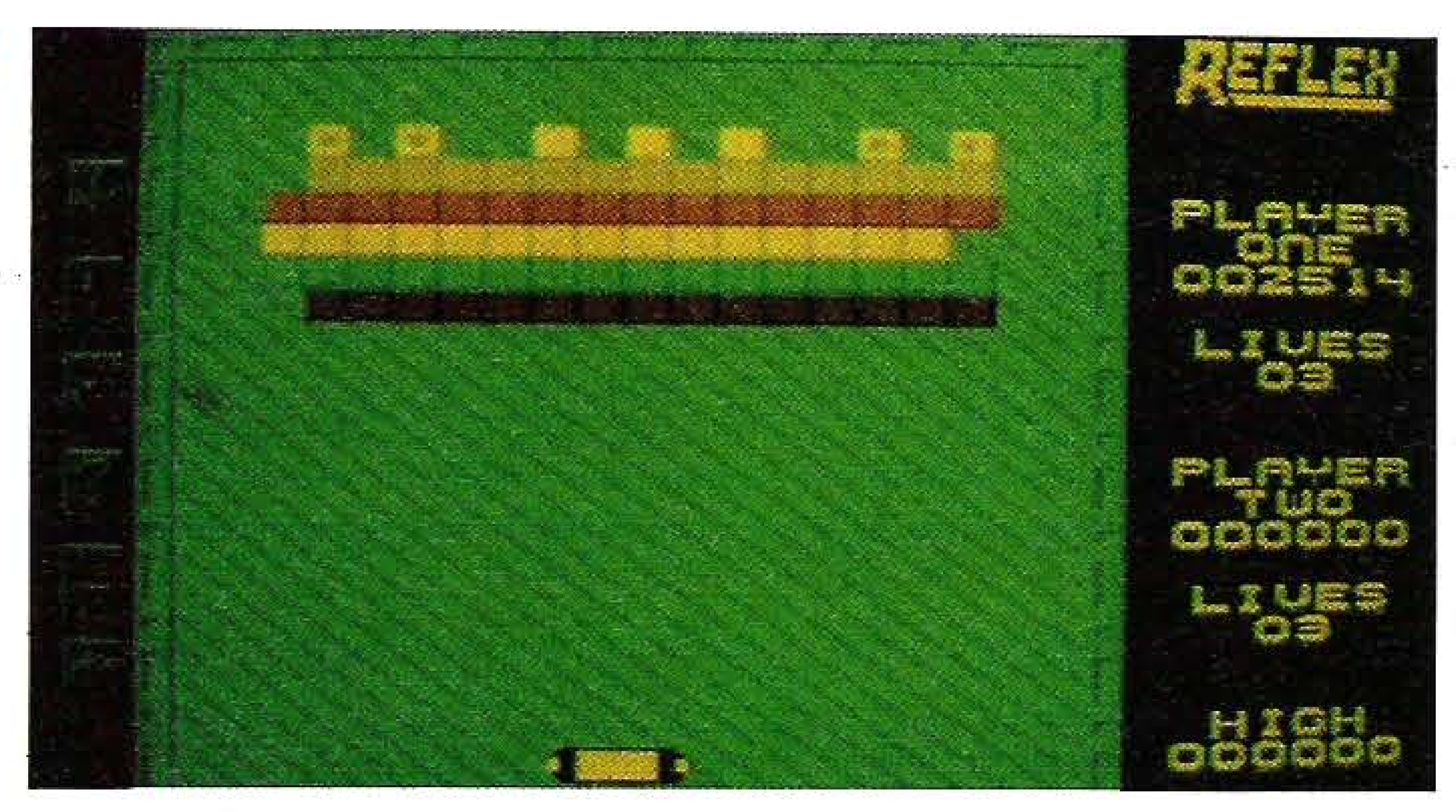
„Arkanoid" für MSX

Programm: Reflex, **System:** MSX, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Players, Aldermaston, England.

Ich kann mich nur wiederholen: „Die Breakout-Welle rollt und rollt!" Mittlerweile ist sie auch auf den MSX zugerollt - und das ist in Low Budget-Form: **REFLEX** nennt **PLAYERS** seine Variante von der ewig jungen Story: „Wie breche ich die Steine aus der Mauer?" Nun, in gewohnter *Arkanoid*-Manier natürlich! Und das geht so: Schläger unten; Fliesen oben. Mal wird vom Schläger in Richtung Steinchen gejagd, bis das die Dinger brechen. Sind alle Hindernisse aus dem Weg geräumt, gelangt man in das nächste Bild. So und nicht anders verhält es sich auch bei REFLEX. Was soll man eigentlich noch zu einem derart angelegten Spiel sagen? Mir fällt da einfach nichts mehr ein! Außer vielleicht, daß die MSX-reife Umsetzung für etwa zehn Mark recht gut gelungen ist. Players hat es verstanden, für 'nen Taschengeldpreis ein durchaus akzeptables Game hinzulegen, dessen Steuerung (über Stick) ein wenig ungenau ist. Man darf sich nicht auf des „Messers Schneide", sprich: die Ränder des Schlägers, „verlassen". Am besten, den Ball genau in der Mitte treffen, das ist sicherer. Die Punkte ergeben sich aus der Spielzeit. D.h., je länger man den Ball im Spiel hält, um so mehr Punkte kann man erhaschen; es sei denn, die bösen kosmischen Kräfte verhindern dies. Dazu kommen die Punkte für das Abgeräumte.

Die Level sind relativ schwierig abzuräumen. Das ist gut. Die Steine, die mit einem Punkt gekennzeichnet sind, ergeben je nach abgeschossener Menge ein Symbol, das links im Screen aufleuchtet. Per Feuerknopfdruck kann man den Bonus seiner Wahl abrufen. Das ist praktisch. Es gibt deren sechs:

1. Abbremsen des Balles. 2. Punkte „laufen" weiter, da die kosmischen Kräfte außer Kraft gesetzt werden. 3. Eine Bombe. Wird diese aktiviert, schlägt diese enorme, „bombastische Löcher. 4. Das Fragezeichen. Ein zufällig bestimmter Bonus wird in Form von Punkten Ihrem Konto gutgeschrieben. 5. Ein Extra-Leben, hurra! 6. Der Ausgang zum nächsten Level, hurra, hurra!



Bleibt letzlich folgendes: Man bekommt hier für 'nen „Kleinen Blauen" ein MSX-Breakout, das sich sehen lassen kann. Die Zwei-Spieler-Option ist möglich. Ein animierter Background ist vorhanden. Ein Durschnittsspiel zum Superpreis ist geboren!

fripp

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**der übliche**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**9**

Breakout die Fünfte

Programm: Tonic Tile, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 59 DM, **Hersteller:** The Edge, London, England

Der Breakout-Boom scheint tatsächlich noch nicht abgerissen zu sein. Mit **TONIC TILE** ist nun eine weitere Variante dieses Spiels erschienen. Am Anfang stellt man den Level und die Spielerzahl ein. Danach setzt sich der Schäger aus vier Teilen zusammen, und los geht's. Ich schieße den Ball ab und... geh ein paar Sekunden später drauf. Die Steine sitzen nämlich weit unten, und der Ball flitzt mit hoher Geschwindigkeit durch die Gegend. Nach ein paar Spielen hat man aber den Dreh raus.

Die obligatorischen Extrawaffen wie Kleber, Schießeisen, breiter Schläger, drei Bälle, langsamer Ball, Extraleben und Levelsprung sind vorhanden. Auch drei Feinde tummeln sich auf dem Bildschirm. Bis jetzt nichts Neues. Die Programmierer von TONIC haben sich aber nicht lumpen lassen und noch einige Bonbons eingebaut:

Wenn man eine rotierende Platte auffängt, kommt plötzlich ein undefinierbares Objekt aus der linken Wand und wandert über das Screen. Trifft man das Ding, werden alle normalen Steine abgeräumt. Das hat gegenüber dem Levelsprung den Vorteil, daß man alle Punkte für die Steine bekommt. Trifft man einen gerade blinkenden Stein, erhält man 5.000 Punkte Bonus. Ab und zu taucht ein kleiner Wurm am unteren Rand auf; trifft man ihn mit dem Schläger, gibt es satte 10.000 Punkte.

Eine weitere Besonderheit ist, daß man mehrere Extras gleichzeitig haben kann. (zum Beispiel drei Bälle und einen breiten Schläger). Die Feinde haben es auch in sich. Die einen verwandeln sich in Pseudospielsteine, die man nicht abschießen kann, andere tun kurz so, als seien sie der Spielball, wieder andere werden unsichtbar, bleiben aber als Hindernis vorhanden. Die Animation der Gegner ist hervorragend gemacht. Haben Sie schon einmal gesehen, wie sich ein Wurm in einen viereckigen Stein verwandelt? Man hat also Mühe und Not, den eigentlichen Ball vor lauter Feinden und Extras im Auge zu behalten. Der Sound ist zwar „nur digitalisiert", aber viel besser als die frustrierenden Soundeffekte mancher anderer Spiele auf dem ST. Die Feinde gehen nicht mit einem Knall, sondern mit einem recht netten Geräusch kaputt. Nach jedem Level ertönt außerdem eine kurze, aber würzige Melodie. Dann scrollt der Bildschirm atemberaubend schnell nach oben und man findet sich im nächsten Level wieder. Zur Abrundung des Ganzen gibt es einen Spielfeldeditor. Mit ihm kann man ganz leicht seine eigenen Level kreieren und abspeichern. Das steigert natürlich die Variationsmöglichkeiten. Die Grafik des Games ist ausgezeichnet, die Animation, wie schon gesagt, ebenfalls. Der einzige Fehler, den man den Programmierern ankreiden könnte, wäre, daß der Ball ein wenig flimmert. Sonst ist alles vorbildlich und auch recht witzig gemacht. Bei anderen Spielen dieser Art geht es ja oft bierernst zu. Die Motivation ist durch die Möglichkeit, den Level selbst zu wählen, recht hoch. Denn jenseits des sechzehnten Levels, dem höchsten, den man wählen kann, liegen noch ein paar Überraschungen. Wer einen ST mit Farbmonitor besitzt, und kein Gegner der Breakoutwelle ist, sollte sich dieses Spiel unbedingt einmal ansehen. Meiner Meinung nach kommt es locker an *Krakout* heran.

Marco Spinner

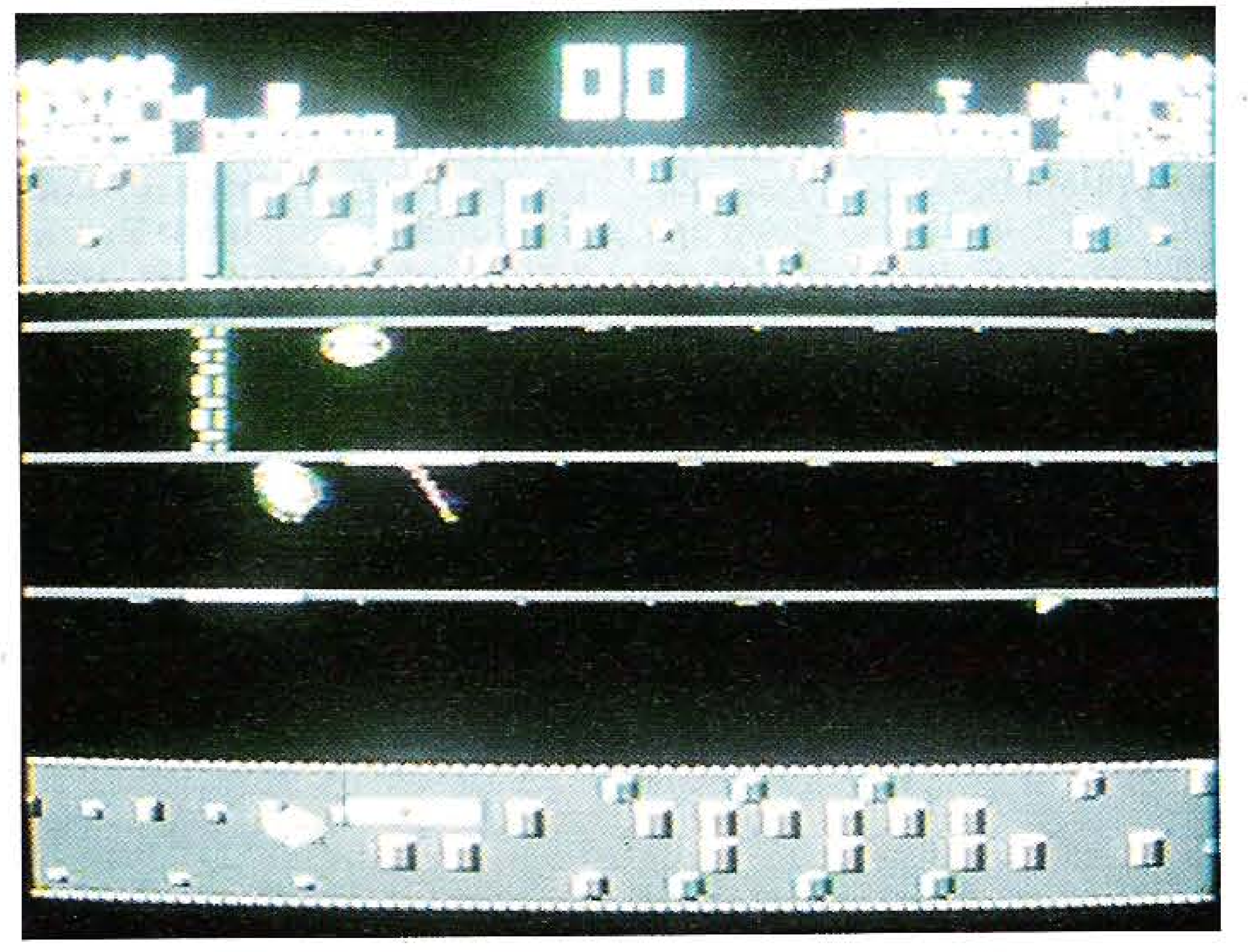
Grafik:	**11**
Sound:	**10**
Spielablauf:	**9**
Motivation:	**11**
Preis/Leistung:	**10**



Programm: Tolteka, **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, Amiga, Atari ST, **Preis:** Kassetten (Schneider CPC und C-64) 30 DM, Disk: C-64 40 DM, Schneider 45 DM, Amiga und Atari ST 60 DM, **Hersteller:** New Software Style.

„Keine schlechte Idee, aber ...

Von **NEW SOFTWARE STYLE** kam kürzlich ein Freigabemuster des neuen Programmes **TOLTEKA** beinahe direkt in meine Hände geflattert. Was auch immer man sich unter diesem Namen vorstellen kann, sollte man vergessen. TOLTEKA ist, schlicht gesagt, ein Labyrinthspiel, was aber keineswegs heißen soll, daß man jetzt schon mit dem Lesen aufhören kann, denn TOLTEKA bietet vom Spielablauf zwar kein neues, aber ein für unsere Zeiten recht seltenes Prinzip. Man muß (klärt mich die Anleitung auf) mit einem Roboball (was kein besonders toller Einfall ist!) die von einem Archäologen entdeckte und „Tolteka" getaufte Stadt (=Labyrinth) erforschen. Nun ja, äh, „erforschen" ist hier auch nicht so ganz der richtige Ausdruck. Man muß den Ausgang finden, das ist alles. Daß man hierbei von allerlei fliegendem (etc.) Gerümpel (zur Grafik werde ich mich noch auslassen) behindert wird, dürfte wohl selbstverständlich sein. Abgesehen von diesen belebten Gegnern gibt es dann auch noch die unbeschilderte Strekke, die hier und da mit einem kleinen Puzzle (Rätsel) aufwartet. Unterwegs trifft man auf verschlossene Türen (zu denen es Schlüssel zu finden gibt), Wände (die teilweise übersprungen werden können), Falltüren, Trampoline, etc Alle diese Features machen TOLTEKA zu einem relativ intelligenten Spiel, welches einen durchaus mittelhohen Spielwert hat. Nach so viel Sonne kommt aber unweigerlich auch die Schattenseite des Programmes. Hier würde es an sich genügen, ein einziges Wort (nämlich „Ausführung") zu erwähnen, was aber ein bißchen arg wenig wäre. Nun denn! Schon das Titelbild läßt erahnen, was grafisch auf den Spieler zukommt. Technisch ist es zwar noch ganz in Ordnung (Farbschattierungen, etc.), aber das Motiv deutet schon auf einiges hin. Der Titelscreen bestätigt dann die Vorahnung: Der Zeichensatz ist alles andere als ein Prachtstück (Er enthält zwar keine Fehler, ist aber ganz und gar nicht schön anzusehen). Die Musik ist eine einzige Orgie von Filter-Ein-und-Ausschaltknacken. Hätte man hier auf den Filter verzichtet oder ihn permanent benutzt, wäre die Musik gar nicht mal so entsetzlich schlecht gewesen, aber so. Im eigentlichen Spiel geht es dann weiter. Der Bildschirmaufbau hat eine gewisse Verwandtschaft zu dem von SANXION. Ganz oben sieht man eine Draufsicht des Geschehens, darunter eine Seitenansicht. Im Einspieler-Mode sowie auch im Zweispieler-Simultan-Mode wird der Platz, den der Bildschirm bietet, gut ausgenutzt, wenn auch nicht ideal. Das, was sich aber grafisch tut, ist alles andere als ideal. Der „Roboball" ist ein „Ei", das ungefähr so aussieht, wie der Ball (Ich weiß, das ist wahrscheinlich zu laienhaft gesagt), den man beim American Football benutzt. Ach ja, wo wir beim Begriff „laienhaft" waren, das ist die Bezeichnung, die ich dem Grafiker leider geben muß! Er ist ein wahrer Laie! Hierbei bleibt zu hoffen, daß die Grafik der anderen Versionen um vieles besser sein wird, da das Programm sonst wohl kaum eine Chance haben wird. Das Scrolling der einzelnen Bildschirmebenen ist okay, wenn man auch die Farbflackerei leicht hätte abstellen können. TOLTEKA kann man in der C-64-Fassung nur den Leuten empfehlen, die sich nicht viel aus einer guten Grafik machen, sondern voll auf das Gameplay „abfahren". Aus TOLTEKA hätte man noch viel, viel mehr machen können. Der Preis ist ebenfalls nicht sehr kulant. Bleibt zu hoffen, daß man sich bei den Umsetzungen mehr anstrengt! *Uli*



Grafik	4
Sound	6
Spielablauf	9-10
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Ballern bleibt Ballern

Programm: Missing...one droid, **System:** Atari ST, Atari XL/XE, **Preis:** für den ST 30 DM, für die XL/XE Version 10 DM, **Hersteller:** Bug Byte.

Mit diesem typischen **Bug Byte**-Spiel wurde ein altes Game neu aufgelegt. Interesssant ist bei **Missing...one droid** der Unterschied zwischen den beiden Atari-Versionen. Ich will es gleich vorwegnehmen: Die Atari XL/XE-Version ist die bessere.

Doch zunächst ein paar Worte zum Spielablauf, den man kurz mit den Worten einfach, schnell und hektisch umreißen kann. Ein durchs Weltall fliegender Druide muß sich auf sechs Leveln gegen massenhaft böse Gegner wehren. Am Anfang hat er eine Stärke von 75 Prozent zur Verfügung, die sich im Verlauf des Spiels mehr oder weniger schnell verringert. Demnach ist das Spiel bei verbrauchter Stärke vorbei. Der Witz ist, daß man das Schwinden seiner Kräfte möglichst langsam gestalten soll. Inzwischen kann man nämlich eine ganz beachtliche Punktzahl erreichen, falls man nicht in der mit steigendem Level zunehmenden Hektik einen Herzinfarkt o.ä. erleidet. Hektik ist auf beiden Atariversionen der stärkste Eindruck, den das Spiel hinterläßt. Das beste, was man tun kann, ist mit dem Finger auf dem Feuerknopf bleiben, wild in alle Richtungen ballern und alles abknallen. Je höher der Level, desto mehr feindliche Wesen wie Aliens, Roboter, Totenköpfe usw. fliegen auf den Druiden zu. Seinen sicheren Tod aufschieben kann man, indem man Stärkeherzen (XL/XE-Version) bzw. Amiga-Logos (ST-Version) sammelt, das läßt den Prozentsatz an Stärke zunehmen und das Druidenherz höher schlagen! Und hier zeigen sich die feinen Unterschiede zwischen den beiden Versionen: Die Grafik auf dem XL/XE ist bei weitem schöner als die auf dem ST. Hier sehen die



Feinde nicht alle wie irgendwelche Maschinen oder Firmenembleme aus, sondern wie richtige Wesen mit Totenköpfen und grünen Gesichtern. Sehr auffällig sind natürlich die knallroten Herzen, die dem Druiden das Leben verlängern. In höheren Levels tauchen sie vermehrt auf dem Bildschirm auf. Im Hintergrund sieht man auf beiden Systemen einen Ausschnitt desWeltalls mit vielen bunten Sternen, jedoch ist auch in diesem Punkt die Grafik des XL/XE viel anschaulicher; die Sterne wirken hier sehr plastisch, so daß man unwillkürlich an Weihnachtsbaumkugeln denken muß.
Außer den Einstellungen F1 bis F6 für die verschiedenen Level



gibt es noch die Möglichkeit, im letzten Level weiterzuspielen. Man kann sich auch zur Abwechslung ein „crazy demo" vorführen lassen, allerdings ist das bei einem so leichten Spiel nicht von großem Nutzen.
Alles in allem kann man MISSING one DRUID als Ballerspiel für Einsteiger bezeichnen, die sich aber schnell nach einem strategisch ausgereifteren Game dieser Sparte umsehen werden. *Astrid Ruuben*

	ST	XL/XE
Grafik:	6	8
Sound:	5	5
Spielablauf:	5	5
Motivation:	4	4
Preis/Lstg.:	3	7

Die „Gang of Five" schlug wieder zu!

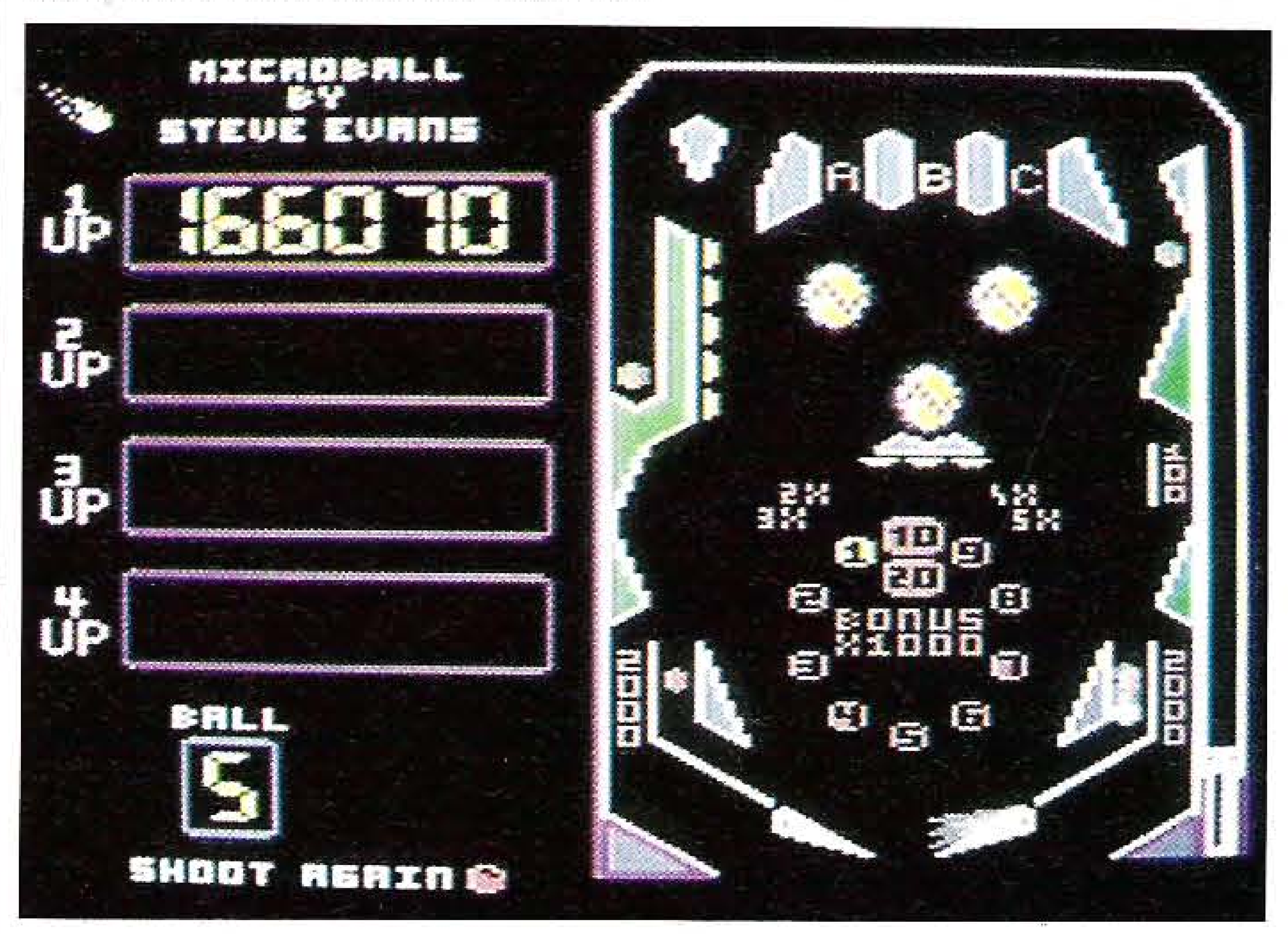
Programm: Action Force, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, London.
An Themen zur Versoftung scheint's nicht zu mangeln. Neueste Verkaufsschlager: „Umsetzungen" von Spielzeug auf Magnetschicht. Mit den *Masters of the Universe* oder den *Transformers* hat es begonnen, die Masche hat gezogen. Auch **VIRGIN GAMES** versucht sich nun auf dieser Bandbreite. Mit **ACTION FORCE** konnte ich bei der PCW Show ein Game „beschauen", das sich auf die Spielzeug-Männchen und deren Fluggeräten bezieht. Das Game wurde von VIRGIN'S berühmter **Gang of Four** fabriziert. Die (jungen) Fans aus Britannien kennen und lieben diese Art von Toys; im deutschsprachigen Raum gibt's die Plastik- und Metall-Figuren meines Wissens noch nicht. So wird der deutsche User ACTION FORCE vornehmlich als ein „gewöhnliches" Actionspiel ansehen, was es im übrigen auch zweifelsfrei ist. „Gewöhnlich" bezieht sich auf den Spielablauf und die Grafik. So etwas hat man schon ein paar Mal gesehen. Dennoch: Obwohl ACTION FORCE erheblich an die Grafik von *Renegade - The Falcon Lord* erinnert, ist doch der Spielverlauf gänzlich anders. Soweit ich ACTION FORCE „durchspielen" konnte, handelt es sich um ein interessantes paramilitärisches Action Game, das vor allem gut gezeichnet und sehr, sehr schnell ist. Man muß u.a. mit dem Raketenrucksack oder dem Helicopter ganze Arbeit leisten, um den Feind (Aliens?) aus den Screens zu vertreiben. Dabei wird mal eine Brücke zerstört, um den Feind strategische Punkte unzugänglich zu machen und zum anderen Brücken zu bauen, um den Nachschub zu sichern. Wenn die endgültige Version vorliegt, werde ich mich dann noch einmal über ACTION FORCE auslassen, ein Spiel, dessen Spielablauf und Grafik ich aber dennoch bewerten möchte! *M.K.*

Grafik	9
Spielablauf	8
Alles andere „später"!	



Der Countdown läuft

Programm: Micro Ball, **System:** C-64, **Preis:** ca 10 DM, **Hersteller:** Alternative.
Juhu, ein Flipper. Flipper ist immer gut für eine ordentliche Session mit Freunden. Also gleich das Ding eingeladen, und ran an die Shift-Tasten. Bis zu vier Spieler können sich an dem Gerät versuchen. Gleich zu Beginn stellte ich fest, daß der Ball für das 10-Mark-Game von **ALTERNATIVE** wirklich recht gut animiert ist. Allerdings „klebte" dieser manchmal direkt an den Bumpern, ein Effekt, der wenig wirklichkeitstreu ist. Trotzdem macht **MICRO BALL** ungemein Spaß, so wie das Flipper eigentlich immer an sich haben. Zu bemängeln wäre noch, daß beim Flipper eigentlich ziemlich wenig „abgeht" (nicht die Kugel ist gemeint, sondern das Geschehen). Wie auf dem Foto zu erkennen, gibt es zwei „Löcher", drei Bumper, und einige anzuschießende Knöpfe, die dem Spieler einen entsprechenden Bonus bescheren. Das wars auch schon. Scores von über 300 000 sind kein Problem.

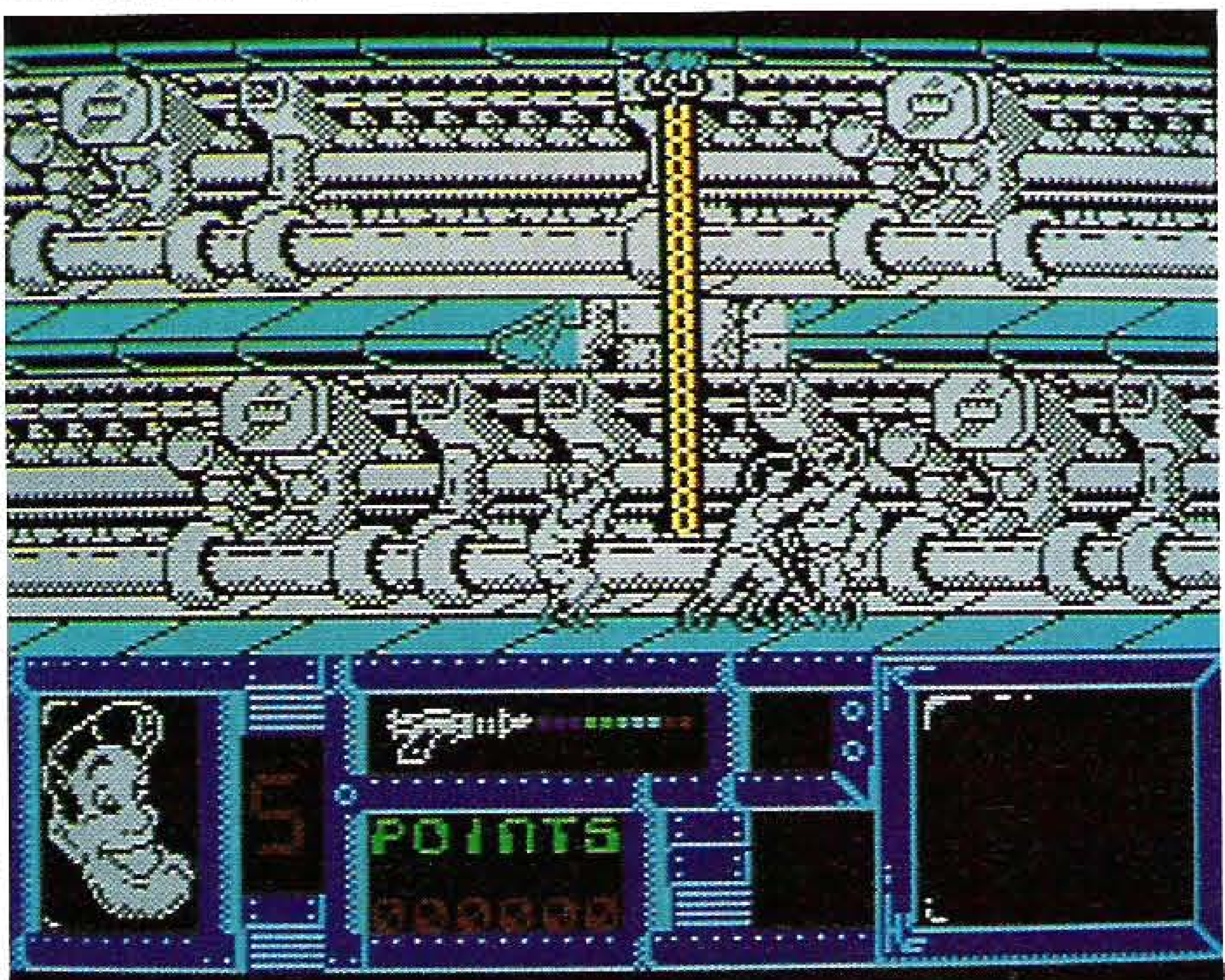


Dann geschah es! Der Ball „verfing" sich zwischen zwei Bumpern, und blieb, für das menschliche Auge sichtbar, dazwischen stehen. Die Score-Liste zählte und zählte. Gespannt warteten wir, was passieren wird. Der Zähler lief schneller. Ob die Kiste wohl explodieren wird? Die Enttäuschung war um so größer, als der Zähler von 999 999 dann auf 0 umsprang. Na ja, eigentlich dürfte es nicht passieren, daß der Ball einfach so hängen bleibt. Trotzdem hat das Spielen mit dem Gerät viel Spaß gemacht, und für 10 lumpige Märker ist das Programm schon o.k. Wer noch keinen Flipper hat, der kommt hier günstig ran. Wer allerdings schon einen „besseren" besitzt, braucht MICRO BALL wohl nicht mehr. *str*

Grafik	7	**Motivation**	8
Sound	7	**Preis/Leistung**	8
Spielablauf	6		

Wenn Freddy eine Sause macht ...

Programm: Freddy Hardest, **System:** Schneider (getestet), Spectrum, **Preis:** Schneider ca. 35 Mark (Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Imagine, Manchester, England.



IMAGINE wartet mit einem neuen Game für die Schneiderianer und Spectrum-User auf. Mit *Game Over,* das die ASM-Redaktion ins Schwärmen geraten ließ, bewiesen die Engländer schon ihre brillanten Programmierkünste. Der sehnlich erwartete Nachfolger namens **FREDDY HARDEST** lag mir nun zum Test vor. Gleich vorweg: FREDDY HARDEST ist ein würdiger Nachfolger - oder genauer gesagt: ein echter Tophit, der meiner Meinung nach sogar *Game Over* noch um Längen schlägt. Jedenfalls zeigt es, was ein CPC „spielemäßig" so auf dem Kasten hat, und daß gute Software für diesen bisher ein wenig stiefmütterlich behandelten Computer kein Einzelfall sein muß.

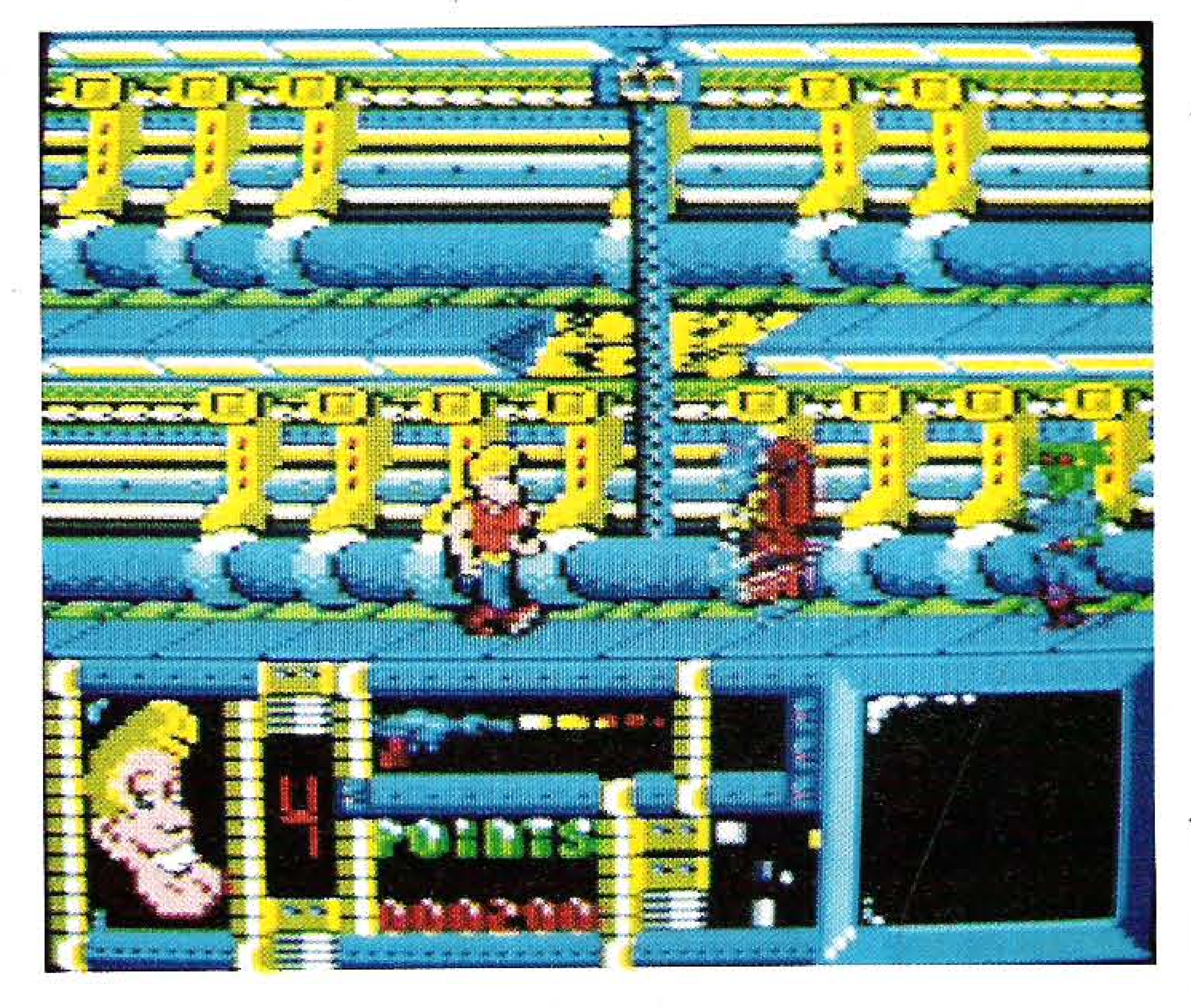


Doch genug der Vorrede. Die Story, die mich ein wenig schmunzeln ließ, ist schnell erzählt. Unser Held Freddy Hardest ist eine jener Personen, die das Leben ein wenig ruhiger angehen lassen (mit Recht). Dieses ruhige Leben bezieht sich aber nur auf das normale Arbeitsleben eines Menschen. Nach Feierabend läßt er dann aber die „Wutz" raus. It's Partytime! Und gerade nach einer solchen „kleinen" Party - die Spätfolgen des Alkohols scheinen noch anzuhalten - kommt unser Freddy mal eben auf die Idee, die Milchstraße unsicher zu machen, indem er mit einem Meteoritensturm Fangen zu spielen versucht (sie sehen, daß dieses Spiel ein bißchen futuristisch angehaucht ist). Leider folgt nach einer Kollision mit einem Meteoriten eine Crash-Landung auf einem der Monde des Planeten Ternat. Mit ein paar Schrammen davongekommen und von seinem Alkoholrausch befreit, macht sich nun unser Held auf die Suche nach Zivilisation, um wieder ein Schiff Richtung Erde zu chartern. Auf seinem Raumatlas entdeckt er dann eine Station, die sich aber leider als feindliche Alienbasis ausweist.

Das Spiel ist in zwei Teile aufgeteilt, die sich auf zwei Kassettenseiten befinden. Im ersten Teil ist die einzige Aufgabe, sich zu der feindlichen Basis vorzukämpfen. Auf der vulkanischen Oberfläche kriecht aber jede Menge Getier umher, das dem Spieler das Leben schwermachen will. Da hilft halt nur „plattballern", um sich der Aliens zu entledigen. Desweiteren gilt es natürlich, Hindernisse (Krater, Gräben) glücklich zu überspringen und sich vor fliegenden Wachrobotern zu ducken oder diese zu „zertreten". Die Steuerung kann wahlweise über Joystick oder Tastatur erfolgen (Q = Sprung, P = Rechts, O = Links, A = Ducken, SPACE = Fire, P+SPACE = Treten, A+SPACE = Lazer). Die Grafik, die schon nach dem Titelbild „Hoffnung" aufkommen läßt, erweist sich als bärig stark. Das Scrolling ist butterweich und kann schon als programmtechnische Meisterleistung bezeichnet werden. Die Aliens und natürlich auch Freddy sind lustig animiert. Wirklich allererste Sahne!

Ist man bis zu der feindlichen Basis vorgedrungen, muß man diese nur noch mit einem gekonnten Sprung betreten. Nun wird ein Code angezeigt, der zum Spielen des zweiten Teils berechtigt. (OK, ich bin ja nicht so: 897653 - Hoffentlich funktioniert geht er!).

Der zweite Teil ist grafisch noch ausgefeilter als der erste. Das Ziel dieses Teils ist die eigentliche Flucht zur Erde. Dazu muß Freddy erst einmal sein Schiff suchen, dieses mit Brennstoff „ausstatten" und dann noch die notwendigen Instruktionen zum Start des Schiffes herausfinden. Hört sich leicht an, „isses" aber nicht. Das ganze Unternehmen erweist sich im Gegensatz zum ersten Teil als erheblich schwieriger. Es gibt



auch viel mehr Feinheiten (Tunnel, Stangen, Computerterminals), die den Spielspaß und auch die Schwierigkeit erheblich erhöhen. In diesem Teil ist auch ein „Portiönchen" Strategie gefragt, um weiterzukommen. Doch ich will hier nicht alles verraten (ein bißchen Spannung muß ja sein!).

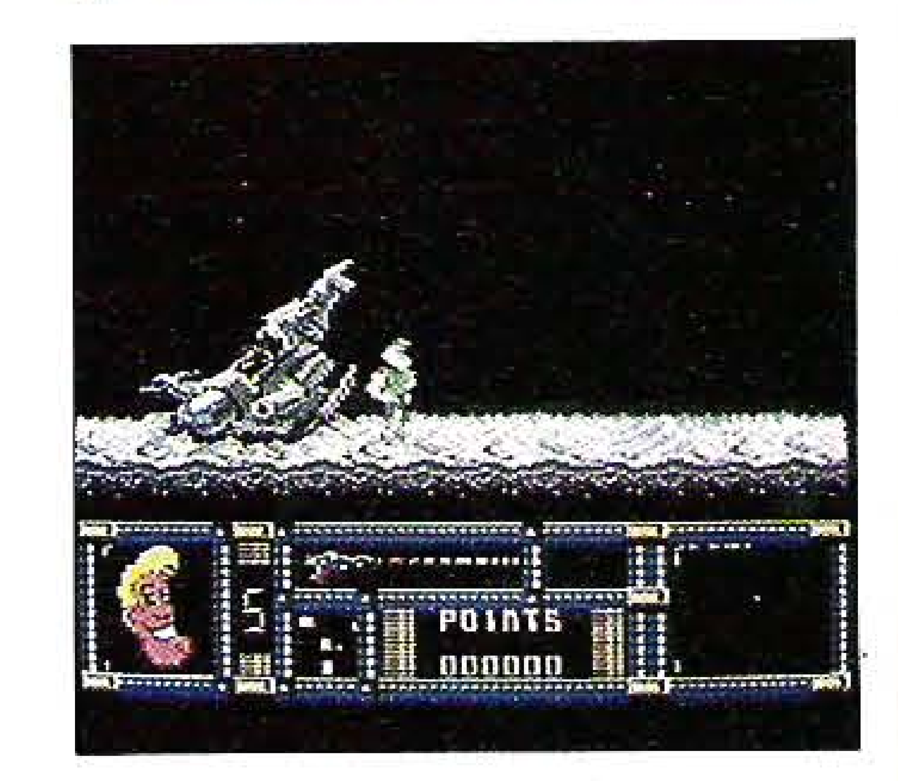
Nicht nur grafisch gesehen ist FREDDY HARDEST ein echter Hit. Bei diesem Spiel stimmt einfach alles. Meiner Meinung nach sucht dieses Spiel auf dem Schneider seinesgleichen. Auch die Spectrum-Version ist (nicht nur nach Meinung von unserem langjährigen Specci-Experten Michael) echt super.



Der Sound ist OCEAN- bzw. IMAGINE-„mäßig", läßt sich aber trotzdem hören. Meine Motivation war von Anfang an sehr hoch und steigerte sich noch im Laufe des Spiels. Nach einem dreistündigen und nervenaufreibenden Test gelang es mir dann, mich aus dem Bann dieses Superspiels zu lösen (Feierabend!). Zum Schluß geht mein Lob an IMAGINE, die für diesen Hit „verantwortlich zu machen sind". Echt Spitze! Ein abschließendes Wort: Auch der Preis geht vollauf in Ordnung. Fazit: Kaufen, aber macht hin !

Torsten Blum

Schn/Spec	
Grafik:	11/9
Sound:	8/5
Spielablauf:	10/9
Motivation:	10/10
Preis/Leistung:	9/8



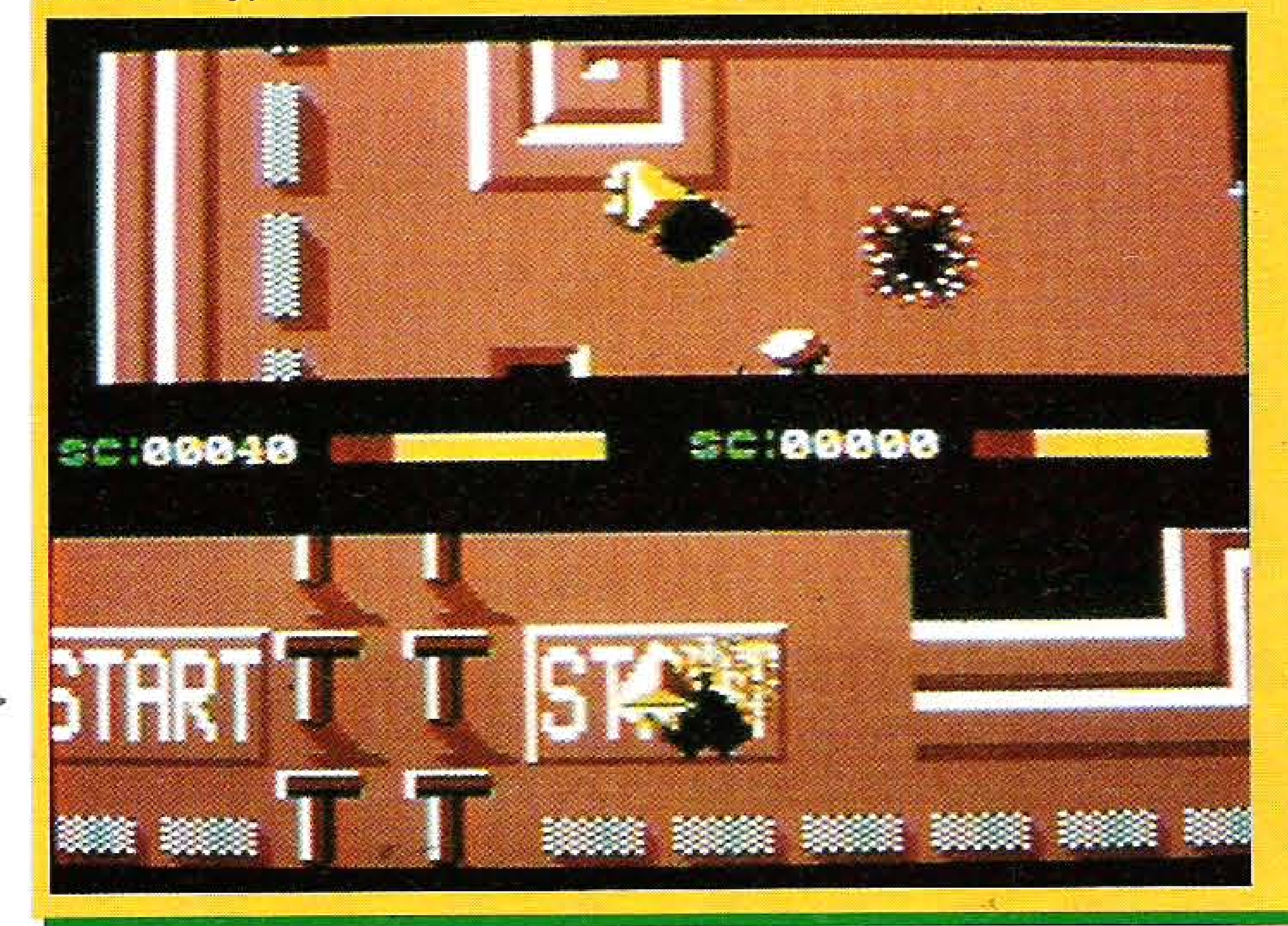

RAMPAGE
ARCADE GAMES –
ein Gefühl, wie in der Spielhalle
Sie ziehen von Stadt zu Stadt:
GEORGE – der riesige Gorilla
LIZZIE – der mächtige Godzilla und
RALPH – der verschlagene Werwolf
Rampage ist ihr Schlachtruf und sie zerstören alles, was ihnen im Weg steht – besonders gern Wolkenkratzer.
Doch im Eifer des Gefechts vergessen sie oftmals, daß ihre Kondition nicht ewig hält. Oder daß es Leute gibt, die ihr Randalieren nicht so witzig finden und sich ihnen erfolgreich entgegensetzen können. Und dann – verwandeln sich die üblen 3 in harmlose kleine Menschen. Also – nicht nur randalieren, sondern auch aufpassen!
ERHÄLTLICH FÜR COMMODORE 64/128 CASSETTE UND DISKETTE, SCHNEIDER CPC CASSETTE UND DISKETTE.
Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76 · Exclusiv Distributor: Ariolasoft · Vertrieb Österreich: Karasoft
Vertrieb Schweiz: Thali AG · Grauimporte erhalten keine deutschsprachigen Anleitungen.
Bally Midway MfG. CO. Alle Rechte vorbehalten. Activision Inc. Authorized User.
ACTIVISION

Heizen is' nich'!

Programm: Hyperrace, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.), ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Profiteam Software/ Ariolasoft.

Neues wird bei **ARIOLASOFT** mit **HYPERRACE** vermeldet. Das Programm handelt von der Ausbildung an der „Space-Academy" (hat mit *CRL* aber herzlich wenig zu tun!!), die nach fünf Jahren ihren Abschluß in einer letzten großen Probe, dem erwähnten HYPERRACE findet.

Dieses Hyperrennen besteht aus dem Wettkampf zweier Piloten, die versuchen müssen, eine kleine Suchfahrt auf einer Weltraumplattform (ohne die geht's heute halt nicht mehr) mit mehr Punkten abzuschließen als ihr Kontrahent. Tröstlich hierbei für die Verlierer: Auch der letzte wird von der zivilen Raumfahrt umworben. Nützlich fürs Überleben: Die Piloten steuern die Raumschiffe fern. Auf dem Bildschirm sieht das, grob beschrieben, so aus: Gesplitteter Monitor, *Uridium*-Grafik (mit leichten Abstrichen hier und da), Energie- und Punkteanzeigen in der Mitte zwischen den Spielfeldern.



Zum Testen wähle ich im Titelscreen den Einspieler-Modus (normalerweise sollte man mit zwei Spielern antreten, da es sonst ja zu keinem Rennen mit Gegner kommen kann; der Einspieler-Modus wird hierbei als Trainings-Modus bezeichnet). Beim ersten Spiel habe ich überhaupt nichts geschnallt: Der Bildschirmausschnitt ist halt doch ein bißchen klein (oder das Raumschiff und die restlichen Objekte sind zu groß). Aufgefallen ist mir aber trotzdem das perfekte (!) Scrolling. So und nicht anders sollte Scrolling heutzutage auf dem C-64 aussehen (dickes Lob an den Autor Thomas Kolbe!).

Die Spielbarkeit ist aber leider aufgrund der etwas großen Objekte nur mäßig, so daß der ganz große Spielspaß auch zu zweit nicht aufkommen kann. Aber was passiert denn nun eigentlich? Also, das ist so: Zu Beginn eines Levels steht man mit seinem Raumschiff auf einer Startfläche. Einzige Aufgabe ist es, die Zielfläche mit möglichst viel Energie im Tank zu überfliegen. Natürlich stehen überall (m.E. überall dort, wo man sie gerade am wenigsten brauchen kann) Hindernisse im Weg, die zur Schonung des Energievorrats umflogen werden müssen. Teilweise können diese unangenehmen Wegversperrer allerdings (mittels des Feuerknopfes) atomisiert werden. Verliert man durch Berührungen der Hindernisse oder durch Karambolagen mit natürlich feindlichen UFOs zuviel Energie, so beginnt der Bildschirm erst zu „blinken" („blinken", das steht in der Anleitung; ich würde den Effekt eher als ein wüstes Flackern bezeichnen), bevor man nach einigen weiteren Crashs explodierenderweise das Zeitliche segnet. Hat man bis zu diesem Zeitpunkt genügend Punkte angehäuft, so kann man sich in die Highscore-Liste (die abgespeichert wird!), eintragen. Das war's dann auch!

Technisch ist an HYPERRACE nichts auszusetzen. Die Grafik (die Sprites und der Hintergrund, nicht das Scrolling!) hinkt hier etwas hinterher. Sie ist an manchen Stellen verbesserungsbedürftig. Sound und Musik sind in Ordnung, wenn ich sie auch nicht gerade über eine Stereo-Anlage laufen lassen würde. Alles in allem ein akzeptables Programm, wenn auch kein Hit. Heizen is' halt nich'! *Uli*

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Der Schmiermaxe

Programm: Xanthius, **System:** Spectrum 48/128/+2/+3, **Preis:** Ca. 12 DM, **Hersteller:** Players.

Der Name **PLAYERS** bürgt ja schon fast für gute Billigsoftware. **XANTHIUS** gehört aber schon eher zu der sehr guten. Nicht nur Grafik und Animation begeistern hier. Auch der Spielablauf kann sich sehen lassen. Man braucht nicht unbedingt studiert zu haben, um dieses Game zu bewältigen, aber die verschiedenen Handlungen müssen schon in der richtigen Reihenfolge erledigt werden.

Die Hauptfigur des Softwaregeschehens ist hier eine große, gut animierte Kugel auf Beinen, der „Schmiermaxe". Der Auftrag ist klar: Diverse APs (das sind die Geräte, die für genügend Sauerstoff in der Luft sorgen) sind beschädigt. (Ich vergaß zu sagen, daß das ganze natürlich auf einem Planeten stattfindet, der für menschliche Besiedlung vorgesehen ist). Dadurch wird die Atmosphäre immer dünner. Das schadet auch dem Robbi, denn der geht auch über den Jordan, wenn er nicht mehr genügend Sauerstoff bekommt. Mit einem „Jump" landen Sie auf dem Planeten. Überall stehen Pilze herum, die man zertrampeln kann (gibt Highscorepunkte). Damit sollte man sich aber nicht zu lange aufhalten, denn schließlich müssen die kaputten Einrichtungen repariert werden. Da heißt es zunächst die Dinger suchen. Man läuft über die Planetenoberfläche, die voll von Pilzen, Schwabbelviechern und Fahrstühlen ist. Hat man ein AP gefunden, lenkt man den Robbi einfach darüber (offen muß er natürlich sein). Dann Joystick runter oder „A", und schon gibt's das Menü. Man kann sich nun einen Bericht geben lassen, welche Module in dem Dings kaputt sind. Dann muß man es ausschalten, die entsprechenden Teile auswechseln (immer alle auf einmal!) und schließlich den Apparat wieder starten. Die Prozedur muß dabei (bis auf den Fehlerbericht) immer eingehalten werden, sonst gibt's Brocken.



Die Figuren, die dem Roboter unterwegs begegnen, sind übrigens auch sehr gut animiert, lediglich die Farbe läuft ab und zu von den Pilzen in die Beine des Robbis. Ein kleiner Wermutstropfen ist noch zu vermelden. In einem Raum mit einem



kleinen Bäumchen ist es zwar möglich, über die Baumwipfel zu springen. Ist man aber erstmal links vom Baum angekommen, kann man nicht mehr zurückspringen. Schade, daß dann das Spiel hier sein Ende findet.

Ein weiteres Feature ist noch erwähnenswert. Die Kontrollstation befindet sich mitten im Gedöns, und sie kann auch angelaufen werden, ohne daß man alle APs repariert hat. Es erfolgt dann die Errechnung des Bonus', und man kann das Spiel dann verlassen.

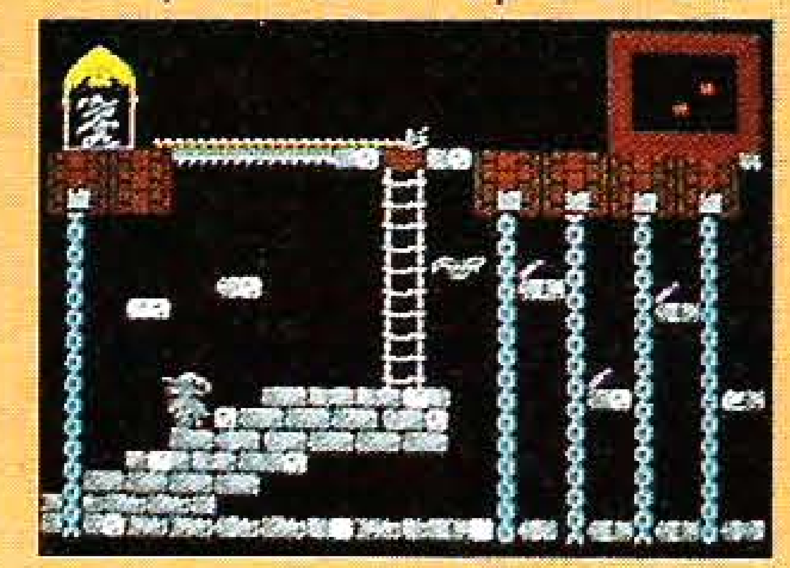
Insgesamt ist das Game für diesen Preis ein echter Hit. Außerdem ist es sehr spielbar, was angesichts der vielen „unmöglichen„ Games durchaus auch mal guttut. Get it! *Martina Strack*

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	11

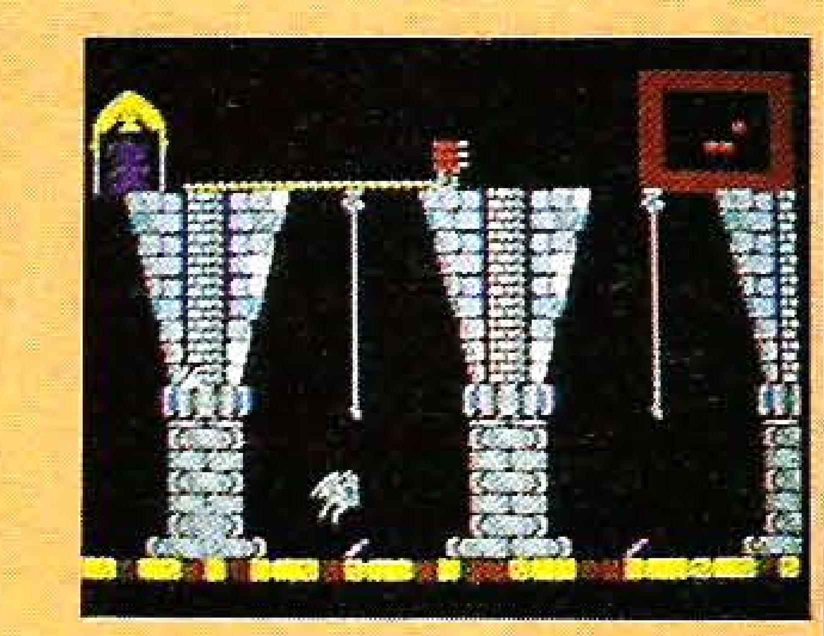
Feuerzauber

Programm: The Plot, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Firebird, England.

THE PLOT heißt ein neues **FIREBIRD**-Spiel, das als Low-Budget-Programm in der „Silver Range" des englischen Softwarehauses erschienen ist. Aufgabe des Spielers ist es, Guy Fawkes (wer in Geschichte aufgepaßt hat, wird seinen Namen noch kennen) bei seinem Plan zu helfen, das britische Parlamentsgebäude in die Luft zu jagen.
Während man Guy nun durch die unter dem Parlament gelegenen Katakomben begleitet, muß man so viel wie möglich Dynamitstangen und verschiedene Feuerwerkskörper einsammeln, die man zur Verrichtung der Aufgabe natürlich dringend benötigt. Dabei wird man von Fledermäusen und anderem Getier attakkiert, die dem Spieler das



Leben ganz schön schwer machen können. In den meisten Räumen befinden sich Stricke, Fließbänder und anderes, die man einsetzen kann, um an die höher gelegenen Stellen heranzureichen.
Hat man genügend Dynamit (man braucht acht Dynamitstangen für ein Pulverfaß und acht Fässer, um das Spiel zu beenden) und Feuerwerkskörper (deren es verschiedene gibt; durch Druck auf den Feuerknopf können die passend erscheinenden ausgewählt werden) zusammengetragen, so muß man schleunigst zurück zum Anfangs-Screen eilen, um den Feuerzauber zu starten.
THE PLOT ist ein recht einfaches Spielchen (womit der Hintergrund und nicht die zu bewältigende Aufgabe gemeint ist) mit ziemlich bescheidenen Grafiken, aber



ganz annehmbarem Sound. Für ganze zehn Mark lohnt sich das Zugreifen aber bestimmt, da das Spiel durchaus zu unterhalten vermag.
Bernd Zimmermann

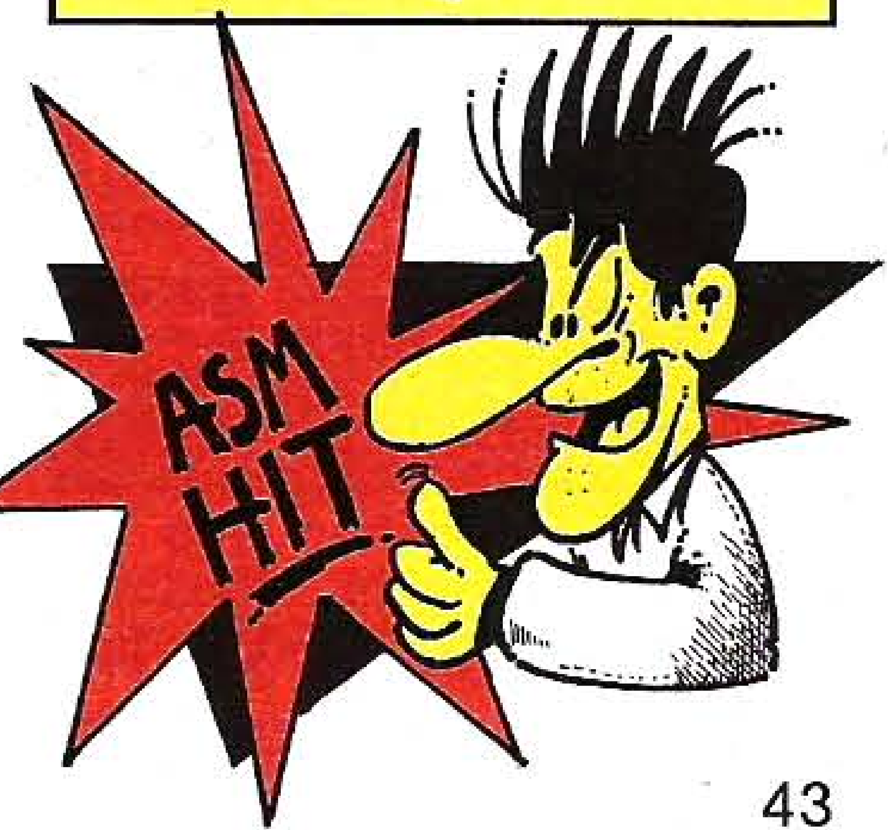
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Das „Nipper-Fieber" steigt

Programm: Jack the Nipper II in Coconut Capers, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** Ca. 28 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Gremlin, Sheffield, England.

Wie schön, daß man sich wenigstens in der Spieleszene auf alte Bekannte verlassen kann! **GREMLIN** beschert uns nämlich schon in der vorweihnachtlichen Zeit die Fortsetzung eines der beliebtesten Games des letzten Jahres. Denn er ist wieder da, der ausgeflippte Teenager der Dritten Art: Jack the Nipper! Hinter dem monumentalen Namen **JACK THE NIPPER II IN COCONUT CAPERS** verbirgt sich dann auch ein würdiger Nachfolger, der dem ersten Teil dieses sinnigen Spiels in nichts (oder fast nichts) nachsteht.
Wie zu erwarten war, durfte unser frühpubertärer Lehrerschreck Jack nach den Ausschreitungen im ersten Teil nicht mehr auf der Schule weilen und wurde sogar des Landes verwiesen. Also packten seine Eltern die Koffer und nahmen Jack samt Windeln mit. Der boshafte Bursche hatte aber keinen Bock auf Australien, so daß er kurzerhand mit der Windel aus dem Flugzeug und in den Dschungel sprang. Da die ganze Familie geistig nicht ganz da zu sein scheint, stürzte der Papi auch noch hinterher, um seinen Sprößling wieder einzufangen. Somit sind wir beim Game selbst, denn jetzt geht's darum, möglichst viele Punkte zu holen, einige Geheimnisse zu enträtseln und viel Unsinn anzustellen. Natürlich darf man dabei dem Papi nicht in die Arme laufen, denn sonst geht's an die Windeln. Erstaunt mußte ich feststellen, daß sich die C-64-Version teilweise erheblich von den anderen Fassungen unterscheidet. Dies betrifft nicht nur die Grafik oder den Sound, sondern ganz besonders auch das Gameplay selbst. Zunächst einmal startet man beim Commodore immer an derselben Stelle, während bei den anderen Versionen zufällige Screens ausgewählt werden. Unser Held befindet sich dabei in einer Ansammlung von Gängen und Wegen im Geröll, das ganz und gar nicht nach Dschungel aussieht. Läuft der gute Jack aber ein bißchen in der Gegend herum, so trifft er dann doch auf Dschungeltypisches: Hohe Bäume laden zum Klettern ein, Elefanten versperren den Weg, und einige schwarze Ureinwohner machen Jack das Leben schwer. Der Sound ist dabei sehr dezent und paßt super zum Spiel, auch wenn er keine allzu langen Melodien auweist. Dafür gibt's aber auch Extracts von der Titelmelodie des Films „Hatari" und den Volks-Klassiker „Muß i denn, muß i denn, ...". Für die passende Untermalung ist also gesorgt. Gut gefallen hat mir auch die Grafik. Sie ist zwar nicht allzu üppig, vermittelt aber ein gutes Spielefeeling. Als besonderen Gag gibt es noch dunkle Gänge, bei denen der Spieler nur noch die Gesichtsumrisse von Jack sieht, der passenderweise eine Kerze in der Hand hält. Unterschiede zu den anderen Versionen ließen sich auch hier feststellen, denn beim Schneider und Spectrum sehen die Spielfiguren bei weitem nicht so witzig aus wie beim C-64. Nur der gute Jack ist in allen drei Fassungen gleich gut gelungen. Innerhalb des riesigen Dschungel-Labyrinths gibt es natürlich noch einige Gegenstände, die aber nur bei den richtigen Figuren ihre Wirkung zeigen. Insgesamt zwei Gegenstände können gleichzeitig getragen werden, wobei die Ballersymbole natürlich immer verwendbar sind, aber nach einer bestimmten Anzahl von Schüssen wieder verschwinden. Die Anleitung läßt sich nicht näher darüber aus, welche Rätsel eigentlich gelöst werden können (oder müssen). Da hilft nur wildes Probieren und viel Spielen, will man die Bedeutung der einzelnen Gegenstände erkennen. Allerdings weist der „Beipackzettel" darauf hin, daß JACK THE NIPPER II (den Rest des Namens spar ich mir) auf zwei Arten gespielt werden kann. Zum einen kann man auf Punktejagd gehen, zum anderen gibt es noch die Möglichkeit, sein „Frechheitsmeter" aufzufüllen, indem möglichst viel Unsinn angestellt wird. Gerade beim zweiten Punkt liegt aber der Reiz dieses Games (und auch des Vorläufers!), denn es macht eine Menge Spaß, mit dem rotzfrechen Helden andere Figuren zu ärgern. Zudem ist es dem Spieler überlassen, inwieweit er die Geheimnisse von JACK THE NIPPER II lösen will, denn ein festes Ziel muß nicht erreicht werden. Da bleiben dem Spieler viele frustrierende Erlebnisse erspart, und er kann sich freuen, wenn er seine Frechheitsskala wieder ein bißchen mehr aufgefüllt hat.
GREMLIN hat also ein außerordentlich witziges Programm geschaffen, das nicht so schnell langweilig werden dürfte. Diese Fortsetzung ist damit in keinster Weise überflüssig, denn als billiges Remake ohne jede Ideen kann man JACKTHE NIPPER II auf keinen Fall bezeichnen.
philipp

C-64 (Schn., Spectrum)		
Grafik	9	9
Sound	10	9
Spielablauf	10	9
Motivation	11	11
Preis/Leistung	10	10



Auf der Suche nach Boo Boo

Programm: Yogi Bear **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider **Preis:** Kassette 30 DM, Diskette 45 DM **Hersteller:** Piranha.

Ein alter Bekannter aus einem beliebten Zeichentrickfilm begegnet uns in diesem **PIRANHA**-Spiel: **YOGI BEAR**. Die Geschichte spielt im Jellystone Park, wo YOGI BEAR, sein kleiner Bärenfreund Boo-Boo und Ranger Smith ein erlebnisreiches Leben führen. Diesmal ist etwas besonders Schlimmes passiert Boo Boo ist von einem Tierfänger gekidnappt worden und befindet sich nun irgendwo im Park in einem Käfig. Er soll an den Zirkus verkauft werden. Fragt sich nur, wo in diesem riesigen Park YOGI BEAR anfangen soll zu suchen. Eins steht fest: Er muß seinen kleinen Freund vor dem Winter finden, denn da fällt YOGI BEAR unweigerlich in einen langen, bärenmäßigen Winterschlaf. Aber es ist erst Januar. YOGI kämmt den ganzen Park durch und hat dabei so einige Schwierigkeiten zu bewältigen. Er muß Flüsse überspringen, Seen überqueren, mit giftigen Schlangen, schlechtgelaunten Touristen, gemeinen Elchen und aufgebrachten Jägern fertigwerden. Zu allem Überfluß ist ihm auch noch Ranger Smith tändig auf den Fersen. Ganz nebenbei muß YOGI BEAR dafür sorgen, daß er genug Kraft hat, um mit dem ganzen Streß klarzukommen. Also muß er spachteln, was das Zeug hält. Das tut er ja ohnehin für sein Leben gern. Dabei hält er sich an die übliche Bärennahrung wie Frösche, Honig usw. Die besonderen Leckerbissen, wie vergessene Picknickkörbe, läßt er sich natürlich erst recht nicht entgehen.

Auf seiner Suche hat YOGI BEAR noch ein Hilfsmittel zur Verfügung: Höhlengänge. So kann er sich verstecken, falls es nötig wird, und kann sich unauffällig weiterbewegen. Wenn er Glück hat, ist er beim Auftauchen schon ganz nah bei Boo Boo; wenn er allerdings Pech hat, verlängert sich sein Weg, und die Suche nimmt noch mehr Zeit in Anspruch. Im Winter kann es dann für Boo Boo allmählich brenzlig werden. Jetzt aber ran!

YOGI BEAR ist ein richtig nettes Spiel, das die Trickfilmfiguren typgerecht darstellt. Leider hapert es ein wenig an der Spielbarkeit.

Deshalb gibt's hier nur Durchschnittsnoten. *Astrid Ruuben*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	6

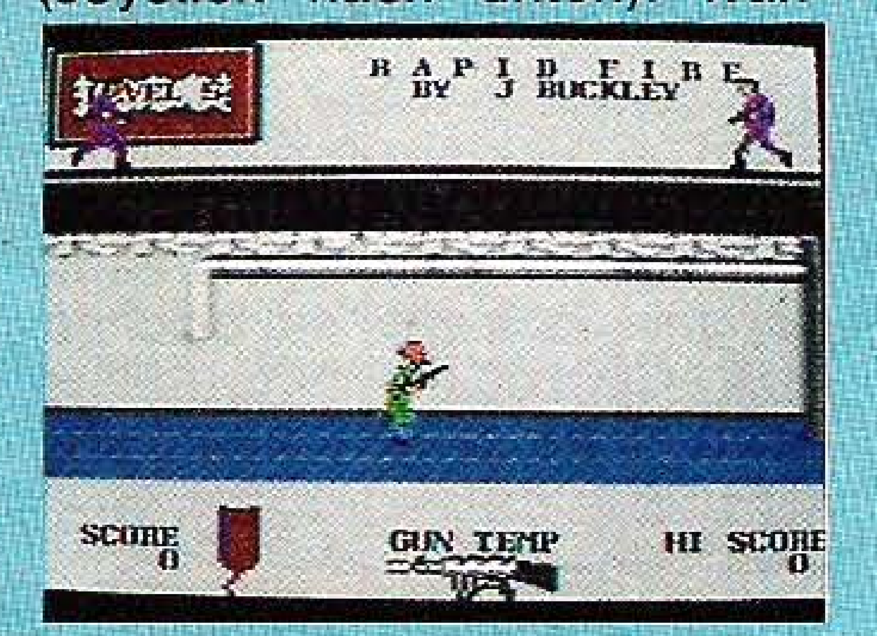
Brutal

Programm: Rapid Fire **System:** C-64/128 **Preis:** Ca. 10 DM **Hersteller:** Mastertronic, Soest.

Um Schnelligkeit beim Abknallen von Menschen und Gegenständen geht es bei diesem Spiel eigentlich erst im zweiten Level. Der erste Level von **RAPID FIRE** ist noch verhältnismäßig leicht zu bewältigen. Da kann man sich schon mal auf die Aufgabe einstellen, die hier zu erfüllen ist: Menschen und Gegenstände abknallen. Die Hintergrundstory ist bis auf einige wichtige Fakten überflüssig. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Zivilpolizisten, der ein verlassenes Kaufhaus von einer Bande Krimineller befreien soll, die sich diesen Ort als Quartier ausgesucht haben. Die Grafik zeigt ein grünes Männchen (Polizist), das immer in eine Richtung läuft; im Hintergrund sieht man weiße Wände mit ein paar Kaufhausständern. Die auszurottenden Bösewichte sind blau gekleidet. Menschen haben hier erkennbare Gesichter, in die vorzugsweise geschossen wird (indizierungsverdächtig).

Kurzum, die hier zu erzielende Punktzahl steigt linear mit der Anzahl abgeknallter Menschen und Gegenstände. Einen leichten Einstieg ins Spielgeschehen verschafft die Tatsache, daß im ersten Level die Gangster noch unbewaffnet sind. Alles, was sie ausrichten können, ist, den Polizisten festzuhalten. Für jeden Toten gibt's 1000 Punkte. Zwischendurch fliegen mir auf meinem Weg durchs Kaufhaus noch Granaten und andere Geschosse um die Ohren. Nur mein Maschinengewehr, das ich über den Joystick betätige, kann mir hier helfen. Ein aufmunterndes „Well done" schickt mich in den nächsten Level. Langsam kommt Hektik auf, es wird immer schneller, die Geräuschkulisse besteht bald nur noch aus gleichförmigem Geballer. Aber der Anreiz steigt: Später sind meine Gegner nämlich bewaffnet, und deshalb gibt's für jeden Toten ganze 5000 Punkte!

Der Polizist kann sich mit Hilfe des Joysticks nach rechts und links bewegen, springen (Joystick nach oben) und ducken (Joystick nach unten). Währenddessen wird der Feuerknopf betätigt, und die Sache läuft. Man kann auch schräg nach oben links oder rechts zielen. Joystick nach oben und Feuerknopf drücken befreit ihn aus dem festen Griff des Gegners. Alle Bewegungen sind leicht und schnell ausführbar, so daß man sich voll auf das Training seiner Geschicklichkeit konzentrieren kann. Ich frage mich nur, warum die Hersteller die Gegner ausgerechnet als Menschen dargestellt haben. Das ist ziemlich abstoßend, so daß sich **MASTERTRONIC** unter Umständen eine Indizierung einhandelt.



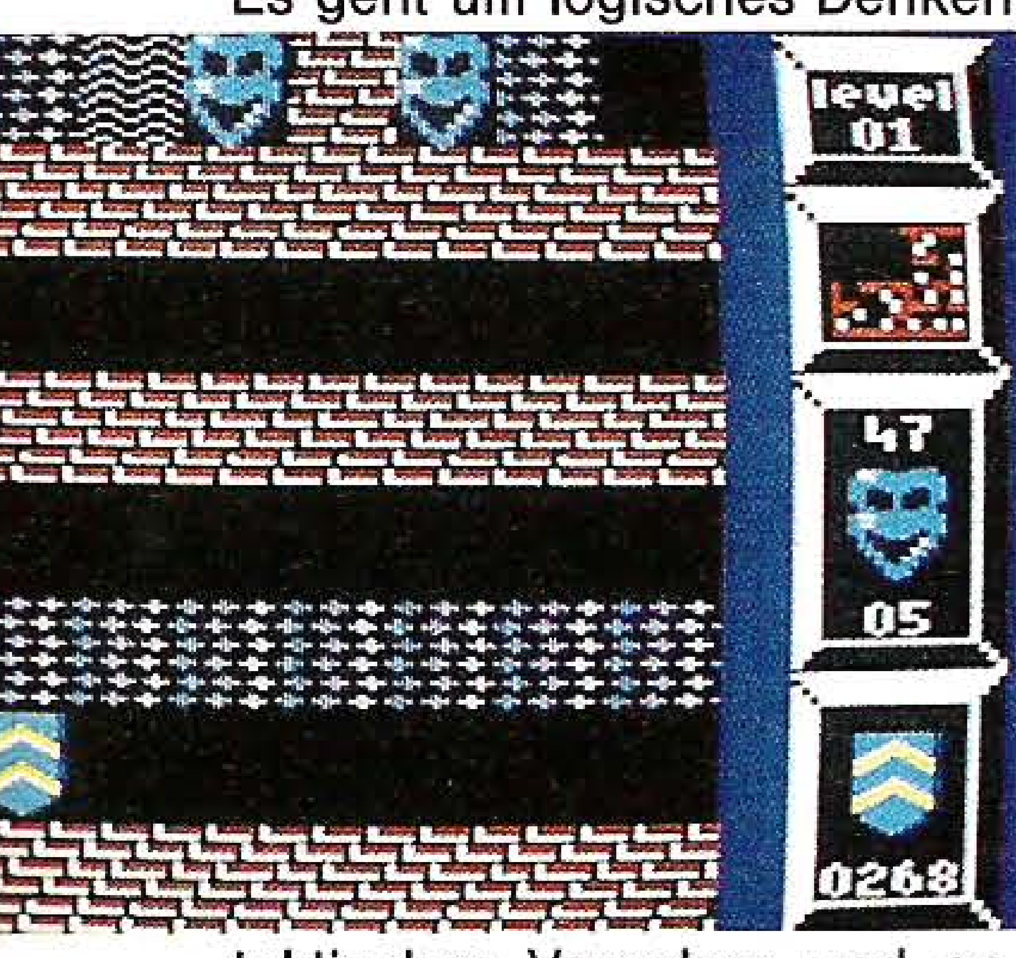
Astrid Ruuben

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Verirrt

Programm: Xor **System:** Schneider, Spectrum, C-64 **Preis:** Ca. 45 DM **Hersteller:** Logotron.

Ein Spiel mit immerhin fünfzehn Spielstufen und dennoch nur für hartnäckige Taktiker ist **XOR** aus dem Hause **LOGOTRON**. Es geht um logisches Denken, taktisches Vorgehen und geschickte Strategie. Zunächst erscheint auf dem Bildschirm eine Liste von Irrgärten, von denen Sie einen auswählen sollen. Das geschieht entweder mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur. Den nächsten Irrgarten kann man erst betreten, wenn man den vorhergehenden erfolgreich abgeschlossen hat. Dann geht man durch eine Tür, und schon ist man in der neuen Spielebene. Den Buchstaben, der dabei zu sehen ist, muß man sich aufschreiben. Die Buchstaben gehören zur Lösung des Spiels am Schluß. Leider ist die erste Spielebene unheimlich lang, denn es müssen 47 Masken eingesammelt werden, bevor es weitergehen kann. Mit der Zeit lassen sich einige Spielregeln herausfinden, die nicht in der Anleitung stehen. Zum Beispiel fährt man im ersten Level mit einem bestimmten Wappen durch die Gegend, um damit Masken einzusammeln. Irgendwann kommt man damit durch keine Wand mehr. Wie gelangt man nun zu den anderen Masken? Man drückt einfach den Feuerknopf und schon befindet man sich bei einem anderen Wappen, mit dessen Hilfe die Wände sozusagen durchlässiger werden. Wenn man zuviel Zeit braucht, ist das Spiel vorbei, und man muß von vorn anfangen. Zum Glück braucht man die Masken, die schon eingesammelt waren, nun nicht noch einmal alle aufheben. Dafür ist in diesem Programm ein Speicher eingebaut, der den Computer veranlaßt, alle bisher erreichten Erfolge noch einmal selbst nachzuvollziehen.



So verhält es sich auch in den höheren Levels. Der Speicher ist dann um so notwendiger, denn allmählich wird es eine haarige und frustige Arbeit, ein Labyrinth mit Erfolg, das heißt mit allen dort vorhandenen Masken unterm Arm zu durchlaufen. In den höheren Levels begegnet man versinkenden Fischen, Hühnern, Bomben, man muß sich in einem Puppenhaus zurechtfinden und alle möglichen Türen öffnen. Alle Hindernisse aus den vorhergehenden Levels tauchen immer wieder auf. So kann es passieren, daß man von den verschiedenen Symbolen einfach eingekreist wird und überhaupt nicht mehr weiterkommt. Es empfiehlt sich also in den höheren Levels, nicht so wild herumzugurken, sondern ein bißchen mehr zu überlegen, wie man zu allen Masken gelangen kann, ohne festgesetzt zu werden.

Die Grafik des Spiels ist ganz gut, nur der Sound ist mit der Zeit nervtötend, besonders, wenn man bedenkt, daß dieses Spiel sehr, sehr lange dauert. Vom Spielablauf und von der Taktik her ist XOR ein Muß für Schachspielertypen.

Astrid Ruuben

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Brian Clough's

FUSSBALL MANAGER

DIE PERFEKTE KOMBINATION ZWISCHEN COMPUTER UND BRETTSPIEL.



Internationale Spitzenklasse!

Programm: International Karate+, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 60 Mark (Disk.), **Hersteller:** System 3 Software, England.

SYSTEM 3 hat sich längst zu einem „Dauerlieferanten" von echten „fernöstlichen"Top-Hits entwickelt, letztes Beispiel: *The Last Ninja*. Bisher zeichnete sich jedes Spiel des Erfolgsgaranten durch eine nahezu perfekte Animation der Sprites (soweit dies überhaupt möglich ist), perfekte Grafiken, Spitzensound und eine gehörige Portion Spielwitz aus. Die Reihe der fernöstlichen Kampfspiele wurde mit *International Karate* eingeleitet, das seinerzeit einen Standard in puncto Geschwindigkeit und Animation für den C-64 darstellte. Vielleicht hat der damalige Erfolg SYSTEM 3 dazu beflügelt, einen Nachfolger dieses Verkaufsschlagers auf den Markt zu bringen. Auf jeden Fall hatte ich die „Ehre", **INTERNATIONAL KARATE** + zu testen, was sich als ein echtes Spielvergnügen herausstellen sollte.

„Also nichts wie die Diskette ins



Laufwerk, und dann ab die Post", dachte ich mir und tat's. Da man bei der mir zum Test vorliegenden Version offensichtlich einen Fastloader verachtet hatte, konnte ich mir noch schnell einen Kaffee gönnen, denn die Ladezeit ist 64'er-mäßig „schnell". Während ich gerade mit dem Leeren der Tasse beschäftigt war, erwartete mich das erste Titelbild (SYSTEM 3-Emblem), nach einer Vorstellung der Autoren folgte dann eine zweite Grafik, die aus einer digitalisierten Faust (wow!) besteht. Nun blieb mir glücklicherweise noch die Zeit, die Tasse in die Küche zurückzubringen. Auf dem Rückweg schmetterte mir schon der Sound entgegen. Wie schon bei seinem Vorgänger stammt der Sound auch hier von **Rob Hubbard**, und dies hörte man ziemlich bald, denn Rob hat sich wahrlich ins Zeug gelegt, um seinem Namen alle Ehre zu bereiten. Der Sound enthält neben altbekannten Stücken aus *Intenational Karate*, die erheblich verfeinert (teilweise digitalisiert) wurden, auch jede Menge neue Elemente (aber vom Feinsten).

Doch dies ist nur eine Neuerung. Als echter Hammer erwies sich die Tatsache, daß man zu dritt (!!) auf dem Bildschirm agiert. Da jedoch der dritte Joystick am C-64 noch erfunden werden muß, übernimmt der Computer entweder einen oder zwei Gegenspieler. Und gerade diese Idee macht IK+ zu mehr als einem einfachen Nachfolger, denn durch den dritten Karateka geht wirklich die Post ab (jawollja).

Die/der Computergegner haben/hat hier verschiedene Taktiken auf Lager, um einem das Leben schwer zu machen. Bei meinen Spielereien schienen sie sich entweder gar nicht um mich zu kümmern, oder sie verbündeten sich gegen meinen Recken und nahmen ihn in die Zange (sehr schmerzhaft).

Jeder der drei Karatekas (rot, weiß, blau) hat seine eigene Scoreanzeige am oberen Bildschirmrand, wobei die menschlichen Kämpfer durch eine farbige Faust neben der Punkteanzeige kenntlich gemacht werden. Wie beim Vorgänger gibt es neben dem Score auch noch eine Wertung für die jeweilige Runde. Für jeden erfolgreichen Treffer erhält der Spieler entweder 1 oder 2 Punkte. Wenn ein Spieler 5 Punkte erreicht hat oder die Zeit (30 Sekunden) abgelaufen ist, scheidet der Spieler mit den wenigsten Punkten aus. Das Ergebnis wird von dem schon aus IK bewährten Schiri mit einigen Tips bekanntgegeben. Ist ein





menschlicher Spieler dritter Sieger, so darf er sich gegebenenfalls noch in die „Hall of Fame" eintragen und dann zuschauen.

Die eigentliche Taktik dürfte für menschliche Wesen nur lauten: „Wer wagt, gewinnt." Denn durch Zurückhaltung gerät man schnell in einen nicht mehr aufholbaren Rückstand. Desweiteren ist es ratsam, sich nicht in die Mitte von zwei Spielern zu begeben, da man hier sicher den kürzeren zieht. Dem Spieler stehen insgesamt 17 verschiedene Tritte, Schläge, Hiebe und Fortbewegunsarten zur Verfügung. Auch hier wurde einiges verändert. Statt der Salti vorwärts/rückwärts ist es nun möglich, sich mittels Flic-Flac-Bewegungen (!) schnell vorwärtszubewegen. Zwei neue Schläge sind auch noch hinzugekommen: Ein „Spagat-2-Seiten-Tritt" (sehr praktisch in verzwickten Situationen) und ein Kopfstoß, der sehr „amüsant" wirkt.

Die Grafik wurde stark verbessert. Zwar gibt es nur eine einzige Hintergrungrafik, die aber herrlich animiert wurde. Ausgetragen werden die Kämpfe vor einem auf typisch japanische Weise „gestylten" Torbogen, durch den die Akteure einen Blick auf das Meer und die gerade untergehende Sonne werfen können. Es herrscht sanfter Wellengang, die Fischlein springen, und jede Menge Getier (Spinnen, Würmer) kriecht umher.

Die Animation der Spieler und die trotzdem schnelle Geschwindigkeit, die mittels der Tasten 1-5 verändert werden kann, stellen wieder den Höhepunkt dar. Grafisch gesehen ist IK+ ein echter Leckerbissen. Auch die Kampfgeräusche sind sehr naturalistisch geworden. Vom technischen Standpunkt her ist dieses Spiel wirklich ein echter Top-Hit. Doch auch die Motivation hinkt in keinem Punkt nach. Nach kurzer Zeit entstand in der ASM-Redaktion ein Kampf um die begehrten Joysticks, da natürlich jeder seine Karatekünste unter Beweis stellen wollte (nur als der Chef kam, stellten wir die spielerischen Aktivitäten ein und begaben uns an die Arbeit). Das Spiel stellt auch noch an einen wahren Karateka echte Anforderungen. Der Weg zum schwarzen Gürtel ist lang. Ich brauchte einen Tag, um dieses Ziel zu erreichen. Auch nach längerem Spiel läßt die Motivation nicht nach, im Gegenteil!

Daß bei einer so „ernsten" Kampfsportart der Witz nicht fehlen muß, zeigt sich, wenn man seinen Spieler längere Zeit nicht bewegt. Dann rutscht ihm nämlich die Hose herunter, was er mit einem bösen Blick zu seinem „Führer" quittiert.

Zu sagen wäre nur noch, daß es jede dritte Runde eine Bonusrunde gibt, in der man immer schneller werdende Bälle (60 an der Zahl !) mit einem Schild abwehren muß (sehr lustig gemacht).

Fazit: Außer dem fehlenden Fastloader konnte ich wirklich kein Manko feststellen. Ein wahrer Top-Hit und würdiger Nachfolger des legendären Vorgängers. Der Preis geht in Ordnung. Also nichts wie rein ins nächste Geschäft ...

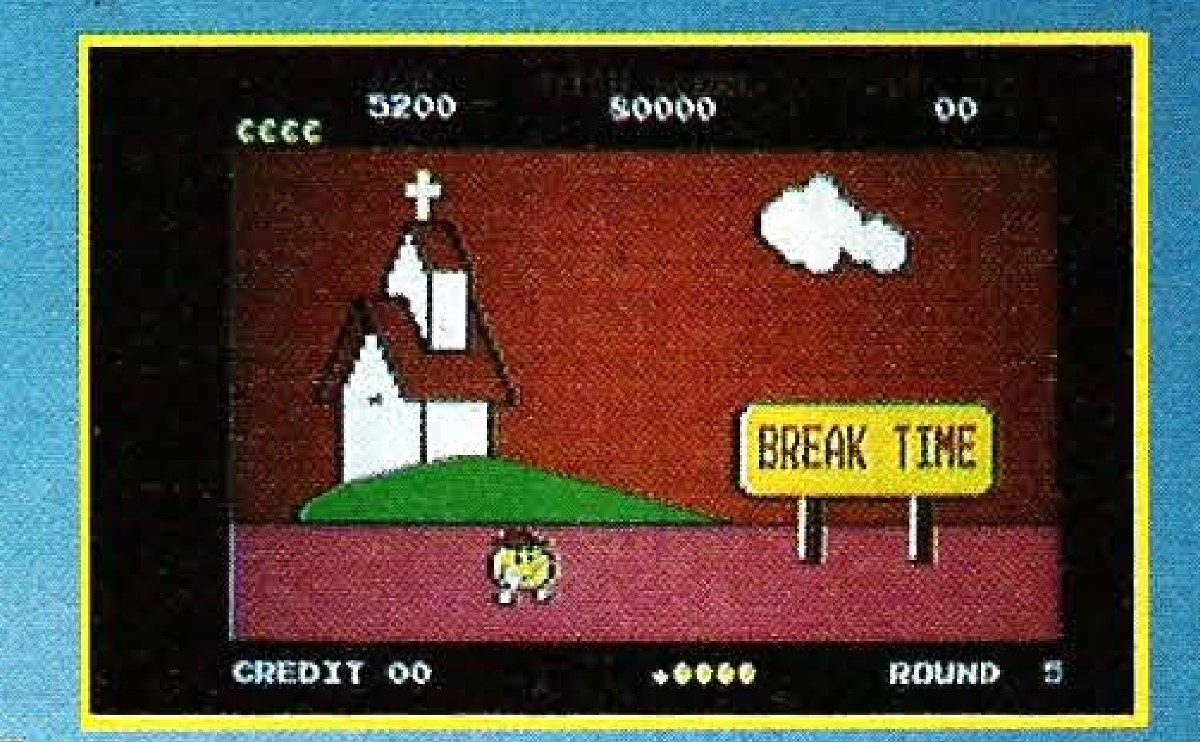
Torsten Blum

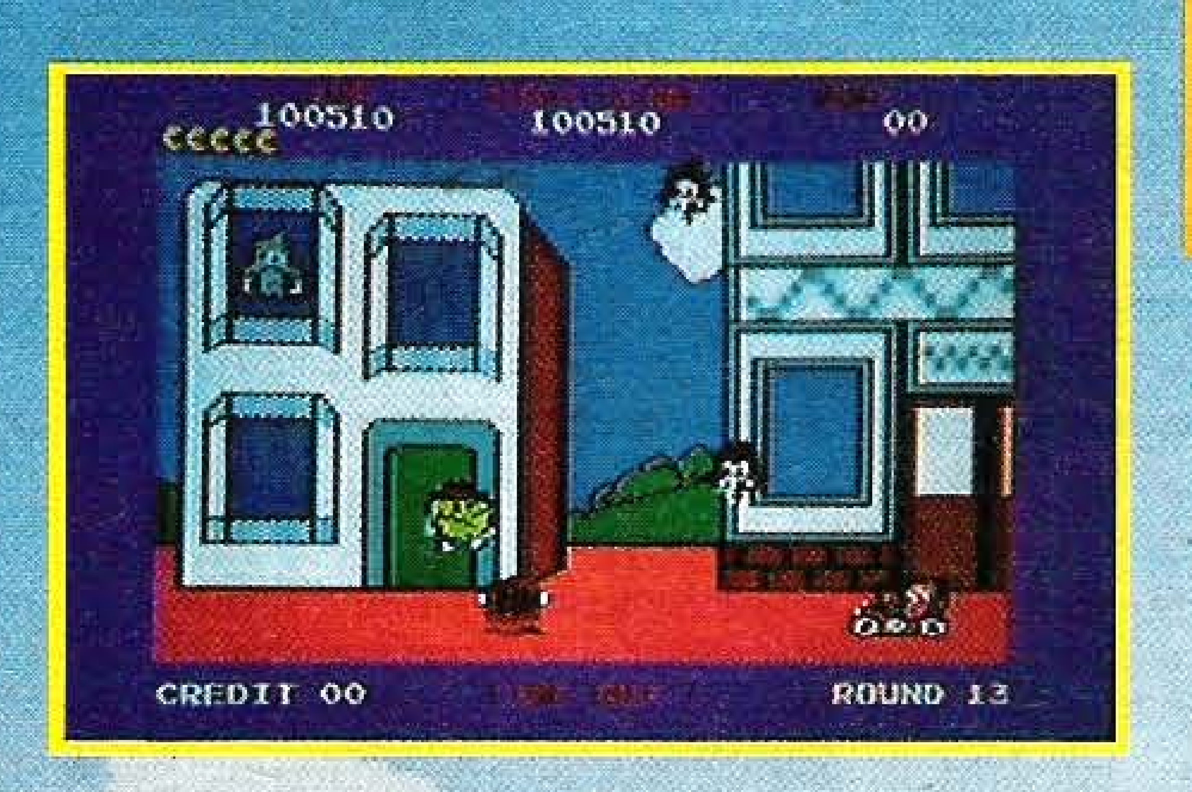
Grafik	**11**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**10**

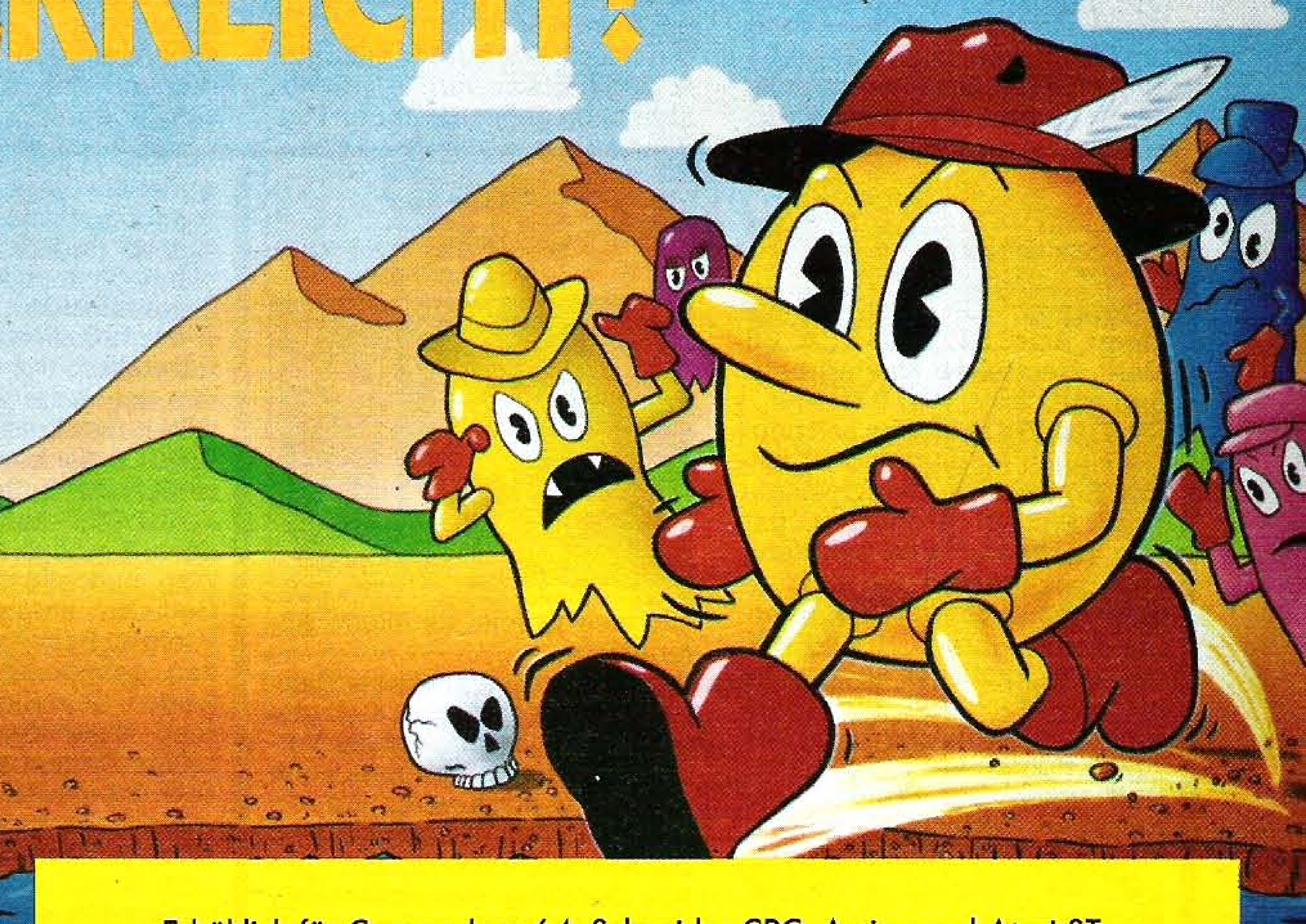


TM and © 1984
NAMCO Ltd

OFT KOPIERT, NIE ERREICHT!







Erhältlich für Commodore 64, Schneider CPC, Amiga und Atari ST.

Pac, der unglaubliche Coin-Op-Held, erscheint wieder auf dem Bildschirm. Der mutigste Geisterjäger der Welt muß eine verirrte Fee auf ihrem Weg ins Märchenland begleiten, aber nicht mal in der Wüste ist er vor seinen Feinden sicher...
Der absolute Arcade-Spaß!

MIT DEUTSCHER ANLEITUNG.
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen. Überzeugen Sie sich beim Händler, ob diese enthalten sind.



Exclusive Distributor: Ariola Soft
Vertrieb Österreich: Karasoft
Vertrieb Schweiz: Thali AG

„Verspätete Rache"

Programm: Montezuma's Revenge, **System:** IBM (getestet), verschiedene andere, **Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Databyte, London, England.

Panama Joe, den Abenteurer, kennen wir ja schon seit einiger Zeit. Um genau zu sein, bereits seit 1984. Jetzt ist er wieder da! Für den IBM wieder zum Leben erweckt. Der Titel: **MONTEZUMA'S REVENGE.** Der Hersteller: **DATABYTE.** Die „verspätete Rache" ist nun für alle MS-DOS-Freunde zu einem günstigen Preis zu haben.

Zur Story: Panama Joe, der „Vorläufer" von Indiana Jones, möchte gern den sagenumwobenen Schatz des Montezuma bergen. Kein Gegner wird ihn daran hindern, keine Gefahr wird er scheuen, um in einem gewaltig großen Labyrinth die Kleinode aufzusammeln und zu großem Reichtum zu gelangen.

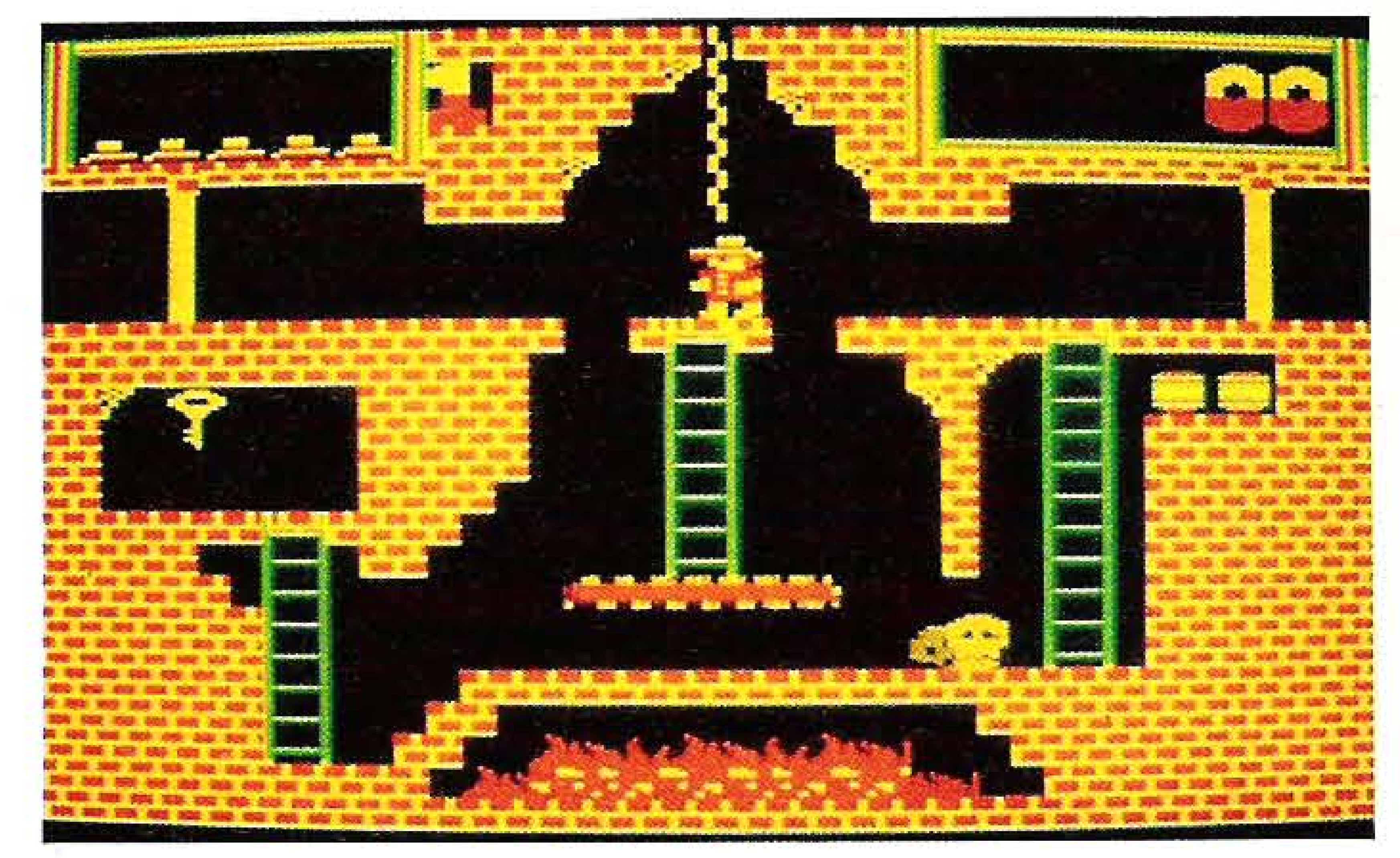
Das Spielfeld: Ein veraltetes Platform Game erwartet den PC-User. Relativ einfach gezeichnet das Ganze. An Panama Joe hat ebenfalls der Zahn der Zeit genagt. Schade, daß man nicht ein etwas neueres Outfit hat einbauen können (der Vorwurf geht an Euch, liebe Programmierer!). Überall befinden sich Leitern, die unser Held rauf- und runterklettern muß, um immer tiefer in das Gewölbe einzudringen. Mancherorts stößt er auf gefährliche „dunkle Elemente" (Feuerbälle, Giftschlangen und dergleichen mehr), denen er ausweichen muß (meist per Sprung). Joe hat sechs Leben, die es zu erhalten gilt.

Die Anzeigefelder: Zwei an der Zahl. In der oberen linken Ecke erkennen wir einen Kasten, den man als „Bestandsfenster" bezeichnen könnte. Hier werden alle Werkzeuge grafisch dargestellt, die man benutzen kann. Am unteren Rand jenes Fensters befindet sich ein weiterer Kasten, der fünf Hüte zum Vorschein bringt; dies zeigt Ihnen die verbleibende Zahl der Leben. Wenn zusätzliche Leben „gesammelt" werden, so werden sie als Zusatzhüte sichtbar. Die Punktzahl ist in der rechten oberen Ecke zu erkennen. Direkt daneben sieht man die Spielstufe (es gibt deren drei), die man gewählt hat.

Der Ladevorgang: Computer aus, Diskette rein, Rechner an, Programm wird autogebootet.

Die Steuerung: Stick-Steuerung möglich. Falls nicht vorhanden, Tasten definierbar. Vorgegebene Belegung auf der Zehner-Tastatur: „8"=rauf. „2"= runter. „6"=rechts. „4"=links. „5"=nach oben springen/Gegenstände aufnehmen. „9"= nach rechts springen. „7"= nach links springen.

Die Grafik: Wie bereits gesagt, á la 1984. Etwas veraltet. Nichts, aber auch gar keine neuen Features. Nicht recht farbenfroh.



Der Sound: „IBM-mäßig". Gepiepse. Reden wir nicht weiter drüber.

Die Motivation: Ich muß sagen, trotz des betagten Alters des „Grundprogramms" und der Tatsache, daß ich über die Tasten gespielt habe, hat es Spaß gemacht. Eigentlich erstaunlich, daß bisweilen ein „simples" Spiel solch Freude bereiten kann! Erstaunlich auch, daß man über das Keyboard so gut zurechtkommt! Merken Sie sich bitte, daß man direkt unter dem Gegenstand stehen muß, um dann mit „5" das entsprechende Teil aufnehmen zu können. Manchmal ist es auch ganz „sinnvoll", ein Leben zu opfern (beispielsweise beim Auftauchen eines rasend schnellen Feuerballs), denn hernach ist der Feind verschwunden!

Der Preis: Zugegeben, für ungefähr 45 Mark gibt's schon ein paar Games für den PC, die einiges zu bieten haben. Doch: Die Vielzahl der Software für diesen Rechner liegt etwa bei der 80-Mark-Grenze, und teilweise findet man auch in dieser Gruppe manchen Schrott. So kann man im großen und ganzen über MONTEZUMA'S REVENGE nicht unbedingt Schlechtes sagen. Immerhin hat es bei mir in puncto Spielspaß einen gewissen Eindruck hinterlassen. Nicht übel, dat Ding!

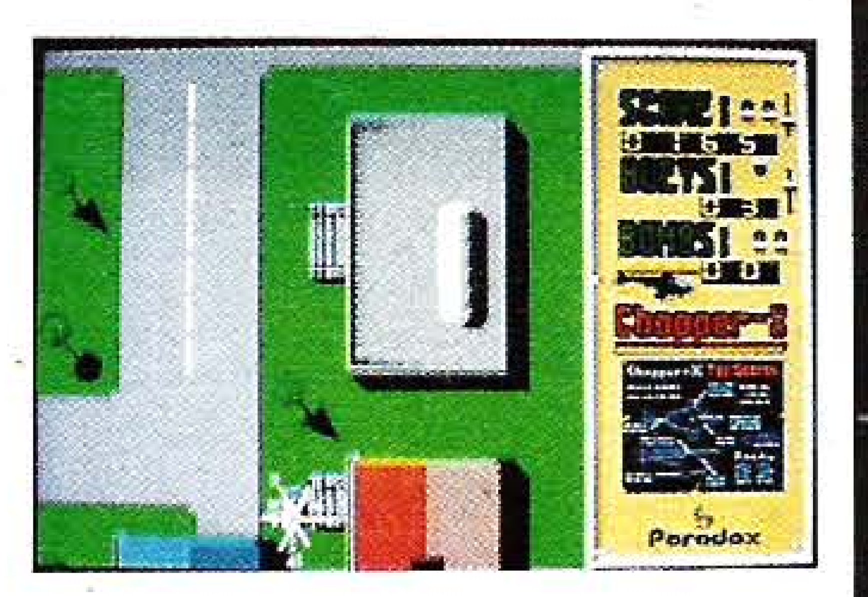
Manfred Kleimann

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	5
Motivation	10
Preis/Leistung	7

Leider nur sehr ... ... mittelmäßig!

Programm: Chopper X, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, England.

MASTERTRONIC, das seit neuerem auch für den Atari ST fleißig Software zu erschwinglichen Preisen produziert, hat nun ein neues Spiel veröffentlicht, bei dem man sich als Hubschrauberpilot betätigen kann. Sie steuern Ihren **CHOPPER X,** der dem Spiel auch seinen Namen gegeben hat, über eine Stadt, von wo aus der Feind aus vollen Rohren auf Sie schießt. Dort unten, auf Straßen und zwischen Häusern verborgen, haben Panzer Stellung bezogen, die natürlich vernichtet werden müssen. Hierzu ist der Helikopter mit einer schlagkräftigen Bordkanone ausgerüstet, mit der man nach Herzenslust die Gegner wegpusten kann. Doch mit den Panzern allein ist es nicht getan; im Hafen an der Stadtgrenze warten Kriegsschiffe auf den Spieler, und auch der Luftraum ist keineswegs sicher, denn hier tummeln sich in den späteren Pha-



sen des Spiels feindliche Abfangjäger.

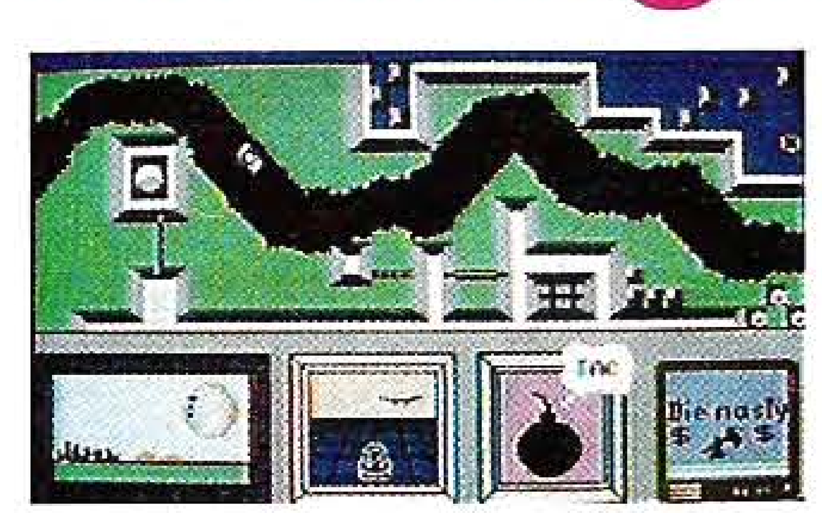
So ist also für reichlich Gelegenheit gesorgt, sich auszutoben, womit dann aber die Vorzüge (?) des Programms auch schon erschöpft wären. Was an Nachteilen zu nennen ist, sind die schwache Grafik, das dürftige Scrolling, das einfallslose Spielgeschehen und der mehr als nervige Sound. Reicht das? Mir jedenfalls war's genug!

Bernd Zimmermann

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Programm: Morphicle **System:** C-64/128 **Preis:** Ca. 10 DM **Hersteller:** The Power House.

Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich bei **MORPHICLE** um ein Fahrzeug, das sich nach Bedarf verwandeln kann. Das hat es auch verdammt nötig, denn auf dem Weg durch das kurvenreiche Gelände zerschellt es allzu leicht an Ecken und Kanten, genau gesagt an Bäumen und Felsen. Sein Ziel ist die Zerstörung einer Bombe, die sich rechts unten auf dem Bildschirm befindet. Es gilt, drei Level durchzuhalten; im ersten wird gefahren und geflogen (auf Druck des Feuerknopfs verwandelt sich das Fahrzeug in ein Raumschiff und umgekehrt), der zweite ist der Underground und der dritte der sogenannte Antidetonation Computer, in dem der Timer der Bombe zum Stillstand gebracht werden muß. Dazu soll man erst einen Computer zusammenbauen. Wenn man alle Teile beisammen hat, ist die Bombe automatisch zerstört: Der Computer als Friedensstifter!



Leider ist bei uns keiner weiter als bis zur dritten Kurve im ersten Level gekommen, denn das Fahrzeug ist so schlecht zu steuern, daß es fast unmöglich ist, es heil ans Ziel zu bringen. Tröstlich war für mich, daß es uns allen so ging. So habe ich dieses frustige Spiel mit mittelmäßiger Grafik, aber ganz gutem Sound bald wieder beiseite gelegt. Schade, die Idee ist zwar nicht neu, jedoch nicht schlecht. Nur für ganz hartnäckige Gemüter, die mal eben zehn Mark übrig haben!

Astrid Ruuben

Grafik:	7
Sound:	9
Spielablauf:	4
Motivation:	2
Preis/Leistung:	5

Hubschrauber abgeschossen

Programm: Battle Chopper, **System:** C-64 (getestet), Amiga, MSX, MS-DOS, Atari ST, **Preis:** C-64 ca. 30 DM, Amiga/Atari ST ca. 50 DM, MS-DOS ca. 50 DM, MSX ca. 30 DM, **Hersteller:** Methodic Solutions, USA.

Das war auch noch nicht da! Von außen sieht es aus wie ein mittelmäßiges Strategiespiel, und innen entpuppt es sich dann als ein mit Qualität sparsam umgehender Actionspielversuchsreinfall! Wovon ich rede? Von **BATTLE CHOPPER**, einem Programm der Firma **METHODIC SOLUTIONS**, von der ich bisher noch nichts gehört habe, die aber auf einer beigelegten Werbebroschüre protzig *We created 22 new topsellers* (in etwa: *Wir haben 22 neue Verkaufsschlager geschaffen*) abdruckt.

Nun, hmm, die Broschüre ist wohl von einer anderen Firma und versehentlich in die Verpackung gerutscht, oder? Aber nein! In ihr finde ich sogar BATTLE CHOPPER wieder! Tja, dann muß wohl beim Anfertigen der Originaldiskette ein Fehler unterlaufen sein, denn der BATTLE CHOPPER kann unmöglich das Programm sein, das hier als so großartig beschrieben wird. Auch die Anleitung läßt mich schmunzeln. Hier wird auf 63 Quadratzentimetern (14 cm * 4,5 cm) das Allernötigste, teilweise sogar falsch, erklärt. Die Ladeanweisungen sind in diesen 63 Quadratzentimetern enthalten und machen knapp 21 Quadratzentimeter, also beinahe ein Drittel, dieser tollen Anleitung aus.

Kommen wir aber allmählich zum Programm: Nach dem Laden, das mir verdächtig lang vorkam (das Biest hatte doch tatsächlich meinen Schnelllader ausgeschaltet), höre ich einen Hubschrauber starten, ganz in der Art, wie ich das vor einer ganzen Weile schon einmal bei *Super Huey* gehört habe. Parallelen zu anderen Programmen gibt es aber noch mehr als eine, so daß ich mich gar nicht erst aufrege. Was ich aber nun nach dem Hubschrauberstart auf dem Bildschirm zu sehen bekomme, hat mich doch zumindest für kurze Zeit beeindruckt: Ein schwarzer, einfarbiger, recht großer Hubschrauber steigt von unterhalb des unteren Screenendes in die Mitte desselben, nähert sich dann, schwenkt nach einer kurzen Weile ab und fliegt in die „Kampfposition", in der er während der Spielphase bleibt. Allerdings ist der Hubschrauber kaum dort angekommen, als mich auch schon das eiskalte Grauen packt: Von rechts rukkelt eine Anzeige, bestehend aus einem Radarschirm, einer Hubschrauber-Statusanzeige und einer Punkteanzeige, in das Bild; von unten kommt eine „Buck-Rogers-Landschaft" angewackelt. Kaum ist dies geschehen, gibt es auch schon „Action". Auf dem Radarschirm sehe ich von oben einige Punkte herabrutschen. Flugs richte ich meinen Hubschrauber auf sie aus. Kaum sind die feindlichen Geschütze in meiner Feuerreichweite, ist es auch schon, mittels Kanone, um sie geschehen. Inzwischen geht mir auch der Sound gewaltig auf die Nerven: Ich würge ihn ab und werfe meine derzeitige Lieblingskassette (Mike Batt's Album „Waves" und danach „C'est la ouate" von Caroline Loeb) in den Rekorder. So läßt sich's schon eher aushalten (beim Schreiben; das Spiel an sich wird dadurch nicht besser). Eine Minute spiele ich noch, dann wundere ich mich, daß überhaupt kein „GAME OVER" kommt, obwohl ich (mangels Motivation, nicht aus Unfähigkeit!) schon einige Male abgeschossen worden bin. Des Rätsels Lösung ist wie so oft ganz einfach: Es gibt kein „GAME OVER"!!! Das bitte ich aber eher als negative Tatsache anzusehen, da somit auch, zumindest für mich, der Spielanreiz schwindet. Kaum hat man sich versehen, ist auch schon die Motivation flöten (naja, wegen mir auch ein Bier trinken) gegangen! Was gibt es noch zu BATTLE CHOPPER zu sagen? Es macht keinen Spaß, bietet nicht die geringste Abwechslung (in der Tat, egal, wie lange man spielt, es passiert immer nur absolut dasselbe!), und in der Anleitung ist auch noch der besagte Fehler. Zwischen der Kanone und den Raketen (sind mal wieder Ramba-Zamba-Allesvernichter-Spezial) schaltet man nämlich nicht mit „Shift", sondern mit „F7" um. Das findet außer mir (der ich gewissermaßen dazu gezwungen war) aber sowieso niemand sonst mehr heraus, da alle, die sich das Programm für gutes Geld gekauft haben, schon nach den ersten Spielsekunden das aparte Chassis ihres C-64 brutal mit einer Axt oder ähnlichem verunstalten werden. Das Programm landet somit auf dem Scheiterhaufen, was aber auch keinen großen Zweck hat, da so ein bißchen Pappe und Kunststoff keinen sehr hohen Heizwert hat. Bleibt nur zu hoffen, daß die anderen Versionen nicht ebensolche „Battle Flopper" werden! *Uli*

Grafik	**8**
Sound	**2**
Spielablauf	**1**
Motivation	**1**
Preis/Leistung	**2**

Geht's noch besser?

Programm: Trantor, the last Stormtrooper, **System:** Schneider CPC (getestet), C64, Spectrum, ST, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Go!, Media Holdings Ltd. Birmigham.

Wow! Wer hätte das gedacht? Nach Schneider-Hits wie *Exolon, Game Over* oder *Freddy Harvest* gibt es nun mit **TRANTOR** ein Programm, bei dem Grafik und Sound noch verbessert wurden. Wem die obengenannten Spiele gefallen haben, der wird von Trantor begeistert sein! Zum Zeitpunkt des Entstehens dieses Berichts war nur die CPC-Version verfügbar; aber Verbesserungen in der Grafik kann man eigentlich nur noch von der ST-Version erwarten. Nun aber genug der Lobhudelei. Um was es bei Trantor geht, das erzählt man besser aus der Sicht des Spielers, der



die Rolle von Trantor, dem letzten Stormtrooper übernimmt und damit eine höchst schwierige Aufgabe erfüllen muß.

Also, Diskette rein, laden...und dann geht's rund! Schon die Ladesequenzen haben's in sich! Als erstes erscheint ein wunderbar gezeichnetes Titelbild, und eine elektronische Stimme ruft Ihnen zu: „Trantor, the Stormtrooper". Als nächstes erfolgt die Landung des Raumschiffs, das Trantor auf dem Planeten absetzt. Dazu erklingt ein zwar nicht überwältigender, aber brauchbarer Sound. Die dritte Ladesequenz gehört den Programmierern des Spiels (man hat sich mal

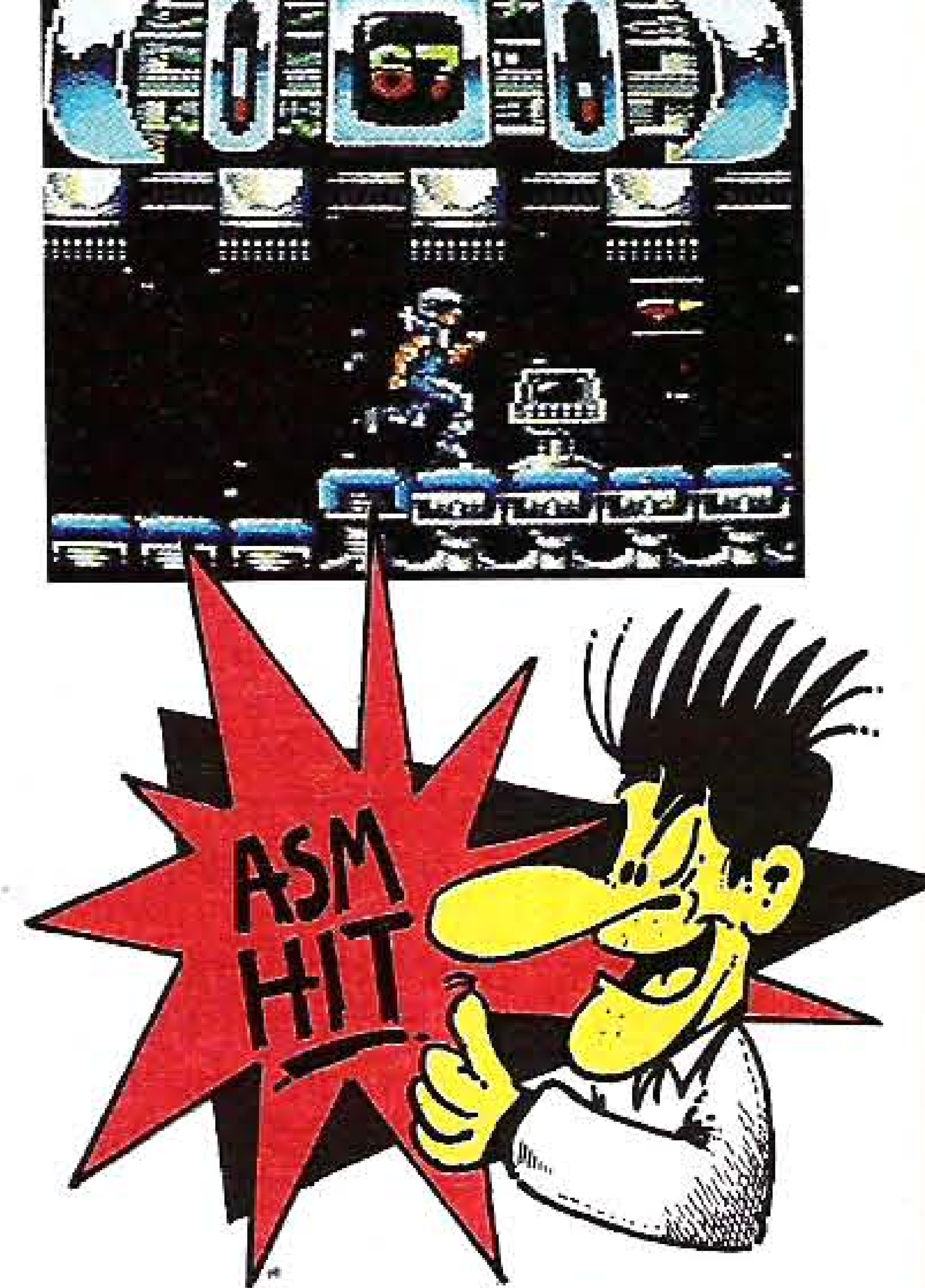


wieder selbst verewigt; eitle Burschen...). Aus rotierenden Buchstaben wird der Schriftzug „PROBE", das Programmierteam, zusammengesetzt. Ist dies alles durchgelaufen, dann, ja dann beginnt das eigentliche Spiel.

Der Lift fährt den Schacht hinab. Als er hält, stehe ich in einem unterirdischen Höhlensystem. Viel weiß ich von meinem Auftrag nicht, nur daß ich 90 Sekunden Zeit habe, um das nächste N.I.K.-TERMINAL zu finden und zu aktivieren. Meine Bewaffnung besteht aus einem Flammenwerfer. Damit kann ich mich gegen die Aliens, die sich auf dem Planeten herumtreiben, verteidigen. Weiterhin weiß ich, daß es Stahlschränke gibt, deren Inhalt für meine Mission nützlich sein kann. Die Ausrüstungsgegenstände sind durch Symbole gekennzeichnet. Da gibt es vier verschiedene Sachen: Ein Feuerzeug, dies bedeutet, daß es dort neuen Brennstoff für meinen Flammenwerfer gibt. Hamburger, diese bringen verbrauchte Energie sofort zurück. Ein Wekker, durch diesen erhalte ich die verlorengegangen Zeit zurück. Das letzte Symbol ist ein Schild. Er macht mich für kurze Zeit unverwundbar.

Mit diesem Wissen ausgestattet mache ich mich nun an die Erfüllung meiner Aufgabe, die da lautet: „Finde die acht N.I.K-TERMINALS, aktiviere sie, und merke dir die Buchstaben, die das Terminal ausgibt, nachdem es eingeschaltet wurde. Aus den Buchstaben muß später ein Codewort gebildet werden, das in den Rechner der Beam-Abteilung eingegeben werden muß. Nach der erfolgreichen Aktivierung eines Terminals habe ich wieder 90 Sekunden Zeit, um das nächste zu finden. Also stürme ich loß. In welche Richtung? Ich entscheide mich für rechts. Da die Gänge ringförmig sind, werde ich nach einiger Zeit sowieso an meinen Ausgangspunkt zurückkommen. Da, vor mir tauchen schon die ersten Aliens auf. Ducken und Schießen sind eine Bewegung. In einer farbenprächtigen Explosion vergehen meine Gegner. Nach einiger Zeit finde ich den ersten Schrank. Schnell sehe ich nach, was er enthält. Es ist ein Hamburger. Ah, etwas Gutes braucht der Mensch. Ich fühle mich wie neu geboren. „Kommt nur her, ihr Aliens!" Als hätten diese meine Worte gehört, tauchen sie plötzlich in großer Zahl auf. Ich renne loß und drücke den Abzug meiner Waffe. Dauerfeuer! Die Gegner, aber auch meine Brennstoffreserven schwinden dahin. Wo ist nur das Terminal? Da! Da vorne ist es. Nichts wie hin. Ich aktiviere es, mein Timer (die 90 Sekunden) wird zurückgesetzt, und ich erhalte den ersten Buchstaben, ein „S". Ich haste weiter. Mein Brennstoff ist fast verbraucht, da finde ich endlich, was ich so verzweifelt suche: Zwei Druckflaschen mit Brennstoff. Ich bücke mich, um aufzutanken. So, auch dies wäre geschafft! Jetzt brauche ich nur noch den Fahrstuhl zu finden, um in die nächste Etage zu gelangen.

Zurück zur Wirklichkeit. An diesem Beispiel sieht man schon, daß beim Spiel TRANTOR einiges zu beachten ist. TRANTOR ist nicht einfach nur ein Ballerspiel, auch Strategie ist gefragt. Das Beste an diesem Game ist zweifellos die Grafik. Fantastisch gezeichnet und mit viel Liebe zum Detail erstellt, stellt sie alles in den Schatten, was ich bis jetzt auf dem Schneider gesehen habe. Wenn ich dafür trotzdem nicht die Höchstnote vergebe, dann geschieht das, um bei einem eventuell noch besseren Spiel einen kleinen Spielraum nach oben hin zu haben (allerdings glaube ich kaum, daß es noch Besseres geben wird. Die Grafik und die Animation von Trantor sind kaum zu schlagen). Die Sprites sind alle sehr groß und fantastisch gut animiert. Wenn Trantor, der Held des Spiels, läuft, sich duckt oder seinen Flammenwerfer abfeuert, dann geschieht das alles in etlichen Bewegungsphasen. Sogar der Feuerstrahl des Flammenwerfers ist in vielen Phasen dargestellt. Die Steuerung der Spielfigur ist ausreichend exakt, hätte aber noch etwas verbessert werden können. Der Sound besteht zwar während des Spiels nur noch aus einigen, für Ballerspiele üblichen, Geräuschen, da aber eine recht gute Titelmelodie vorhanden ist, kann auch dieser als gut bezeichnet werden. Zusammenfassend kann man sagen, daß es sich bei Trantor um ein Aktionspiel handelt, das seinesgleichen sucht. Gerade für den Schneider CPC gibt es momentan nichts Besseres. Wer Trantor nicht kauft (und spielt), ist



selbst schuld! Mich hat dieses Spiel jedenfalls, mit seiner tollen Grafik, der total guten Animation, dem ansprechenden Sound und nicht zuletzt wegen der Aktion, die in ihm steckt, voll überzeugt. *Ottfried Schmidt*

Grafik	**11**
Sound	**9**
Spielablauf	**12**
Motivation	**12**
Preis/Leistung	**10**

Und was sagt der **Manfred** dazu?

Mein Vorredner Otti hat schon sehr treffend bemerkt, daß TRANTOR'S Grafik und Animation dermaßen gut sind, um eigentlich die Höchstnote vergeben zu müssen. Er hatte noch Skrupel; ich habe sie nicht: eine verdiente 12 für das GO!-Produkt. Weiter so!

Gar nicht

Programm: Twilight World, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** 10 DM, **Hersteller:** Atari Corp.

Zuerst kam mir die Sache ja ziemlich zwielichtig vor. Ist das nun ein Adventure oder was, dachte ich, als ich die Verpakkung in den Händen hielt, denn das Cover vermittelt diesen Eindruck. Screenshots sind auch keine drauf, also mal eingeladen und geschaut.

Siehe da, es handelt sich um ein Gerüst-/Sammel-/Ballerspiel, bei dem man mit Geschicklichkeit und schneller Reaktion verschiedene Dungeons meistern muß.

In höheren Leveln wird dabei die Aufgabe immer schwieri-

Rund um den Tower

Programm: Nebulus, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Hewson, Abingdon, England.

Der neueste Computer-Stuff von **HEWSON** ist nun nicht, wie man nach den letzten Veröffentlichungen hätte glauben können, ein schießwütiges Shoot-em-up, sondern ein sehr witziges Gerüstspiel mit einem nebulösen Namen: **NEBULUS.**

Die Idee des Spiels ist denkbar einfach und deshalb auch schnell erzählt: Unser kleiner Held, der einem mutierten Frosch nicht unähnlich sieht, muß ganz einfach einen Turm hinaufklettern! Simpel, nicht? Wie bei jedem Jump and Run Game, so wird auch NEBULUS



erst durch die vielen, kleinen Extras interessant, die das Game allerdings auch verdammt schwer machen. Um den Turm herum gibt es jede Menge Treppenstufen, die um ihn herumlaufen, irgendwo aufhören oder nach oben ansteigen. Und hier gibt's auch gleich die erste Gemeinheit: Ein paar der Treppenstufen sind sehr brüchig und lassen unseren Helden herunterfallen. Zudem taucht auch noch ab und zu ein unidentifizierbares, seltsam fliegendes Objekt auf, das bei Berührung Froschschenkel aus unserem Helden macht und ihn ebenfalls hinunterstürzt. Zur Flucht bleiben da nur noch Türen und Fahrstühle, mit denen man weiter nach oben kommt. Ballern kann der Frosch natürlich auch, wie es sich für so ein verrücktes Game auch gehört. Zerstören können die abgeschossenen Bällchen aber nur ein paar der harmloseren, herumhüpfenden Bälle. Die anderen Feinde (fliegende Augen und anderer Schwachsinn) können nur geschickt umgangen oder umsprungen werden. Leute mit ein bißchen Phantasie können sich jetzt sicher schon vorstellen, wie hart der Weg nach oben ist. Aber keine Angst, mit etwas Übung kann man schon ganz schön weit oder sogar ins nächste Level kommen.

HEWSON hat das Programm sehr witzig ausgestattet. Zu Beginn jedes Spiels taucht unser Held mit einem U-Boot aus dem Wasser auf und wird auf dem Turm abgesetzt. Hat man ein Level gepackt, so wird der Turm wie mit einem Teleskop eingefahren und unser mutierter Frosch steigt wieder ins U-Boot ein. Dann folgt ein phantastisches Unterwasser-Spektakel mit butterweichem Drei-Wege Scrolling, bei dem man Fische abschießen kann, um Punkte zu machen. Nach kurzer Zeit geht's dann aber mit dem nächsten Turm weiter. Überhaupt ist das Scrolling die besondere Note bei NEBULUS. Sowohl beim Spectrum als auch beim C-64 dreht sich der Turm herrlich realistisch um die eigene Achse, wenn man um ihn herumläuft. Alle Spielgegenstände scrollen natürlich mit und werden auch perspektivisch richtig dargestellt (ein Festessen für die Augen!). Beim C-64 wird allerdings ein bißchen schneller gescrollt, die Grafik ist farbiger und der Sound besser (was sonst?). Dafür ist die Spectrum-Fassung etwas leichter, denn das Zeitlimit (leider gibt es auch das..) ist beim Specci etwas großzügiger gewählt worden. Schließlich schaffte ich bei beiden Versionen das erste Level. Als Belohnung bekam ich Zeit-, Technik- und Extra-Punkte. Aber was mußten meine entzündeten Augen dann erblicken? Beim Spectrum fehlt die Unterwassersequenz völlig! Nachdem ich mir die Tränen aus den Augen gewischt hatte, mußte ich unwillkürlich an den kleineren Speicher des Spectrum denken. Trotzdem - etwas mehr hätte es zwischen den Levels schon sein können! Wie dem auch sei, NEBULUS ist jedenfalls ein tolles Game, das wieder einmal beweist, daß die besten Games aus England derzeit von HEWSON kommen. Congratulations!

philipp

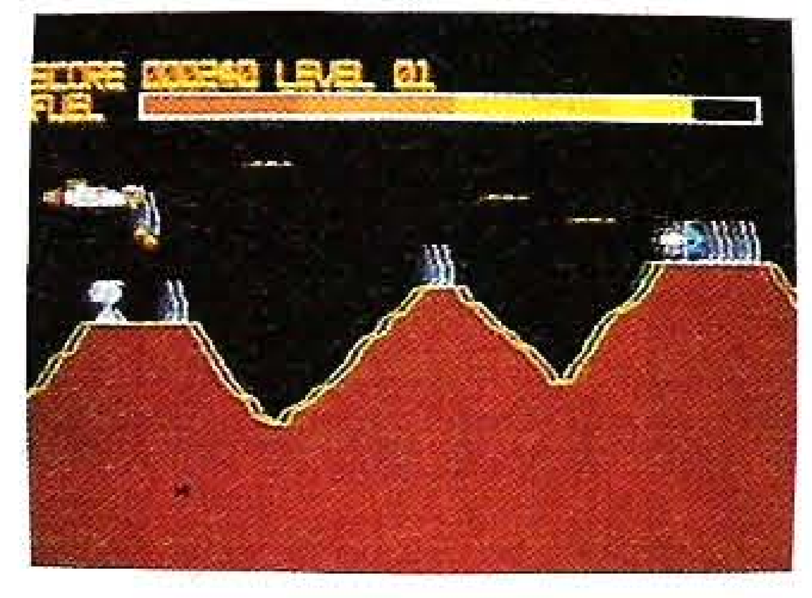
C64/Spectrum

(Spectrum)		
Grafik	10	9
Sound	9	7
Spielablauf	10	10
Motivation	11	11
Preis/Leistung	10	10

Das fehlt noch

Programm: Deathstrike, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Talent Computer Systems.

Das fehlte noch! Ganz im ernst, ich habe eigentlich nur darauf gewartet, daß die ganzen „Billigspielchen", die man so von anderen Computersystemen her kennt, auch auf die 16-Bitter übertragen werden. Um genau so ein Spiel handelt es sich bei **DEATHSTRIKE** von **TALENT,** denn damit hat der ST endlich auch sein *Scramble* oder sein *Penetrator.* Erinnern Sie sich? Es war einmal...als man anfing, Computerspiele zu machen. Da gab es mal ein Spiel namens *Scramble* (Penetrator), das machte große Furore.



Dieses Spiel ist inzwischen X Jahre alt. Ein Standard, der natürlich auch auf „neue" Computer umgesetzt muß, na klar!

Der Inhalt ist völlig gleich geblieben: Man fliegt mit einem Raumschiff über eine hügelige Planetenlandschaft (nachher dann in ein Höhlensystem) und schießt Radarstationen und Raketen ab. Daß die Raketen natürlich nicht nur am Boden rumstehen, sondern ab und zu Kurs auf Ihr Raumschiff nehmen, dürfte bekannt sein. Außerdem muß man sich immer wieder mit Treibstoff versorgen, durch enge Höhlen fliegen, sich gegen Meteoriten und Aliens wehren.

Das Ganze sieht nicht anders aus, als von Spectrum und C-64 her gewohnt. Natürlich sind die Figuren etwas besser ausgeführt. Das Scrolling ist ein ganz klein wenig ruckelig. Das tut aber kaum was zur Sache. Der Sound ist recht verträglich. Nun, was soll man noch großartig dazu sagen? Wer von dieser Art Spielen genug hat (wenn auch auf einem anderen System), der sollte auch auf dem ST abstinent bleiben, denn DEATHSTRIKE bringt nichts neues. Wer aber unbedingt gucken will, wie alte Spiele auf dem ST aussehen, der kann sich's ja besorgen. Kostenpunkt: 30 Märker (so teuer sind halt „Billigspiele" auf dem ST).

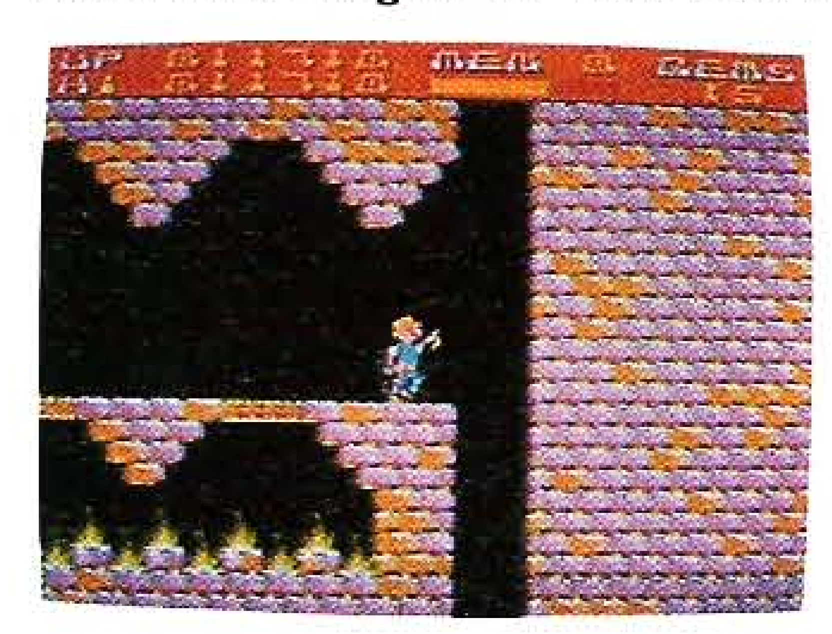
Martina Strack

Grafik	5
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

zwielichtig

ger. Trotzdem ist **TWILIGHT WORLD** sehr spielbar. Im ersten Level braucht man nur geradeaus nach rechts zu gehen und zu hüpfen, um zum Ausgang ins nächste Level zu gelangen. Diverse Monster schießen auf die Spielfigur, wobei sowohl die Viecher wie auch die Schüsse selbst abgeschossen werden können. Je nach Gegner braucht man einen oder mehrere Treffer. In jedem Level gibt's Freßsachen, die die Energie des kleinen Männchens wieder auffüllen. Wenn man 30 der an der Decke hängenden (gibt's zum Teil auch am Boden) GEM's aufgesammelt hat, erhält man ein Extraleben, ebenso, wenn man alle Höhlen eines Levels gemeistert hat.

Natürlich kommt man auch nicht einfach durch alle Türen durch. Die dazugehörigen Schlüssel liegen in den Dun-



geons verstreut. Nachher gibt's auch mehr Türen als Schlüssel, was die ganze Sache noch erschwert. Daß die Monster nicht berührt werden dürfen, bedarf wohl keiner weiteren Erwähnung.

Die Grafik ist für ein 10-Mark-Game wirklich gut gemacht. Allerdings läuft der Held der Geschichte manchmal mehr in der Luft herum, als daß er mit den Füßen auf dem Boden steht. Der Sound beschränkt sich auf Schuß- und Berührungsgeräusche. Auch der Übergang von einem Level ins nächste wird musikalisch begleitet. Alles in allem ist TWILIGHT ein nettes Spiel zum Taschengeld-Preis, das man sich „ruhigen Gewissens" besorgen kann.

str

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Spitze Stiefel & Blaue Bohnen:

Im Westen ist die Hölle los!



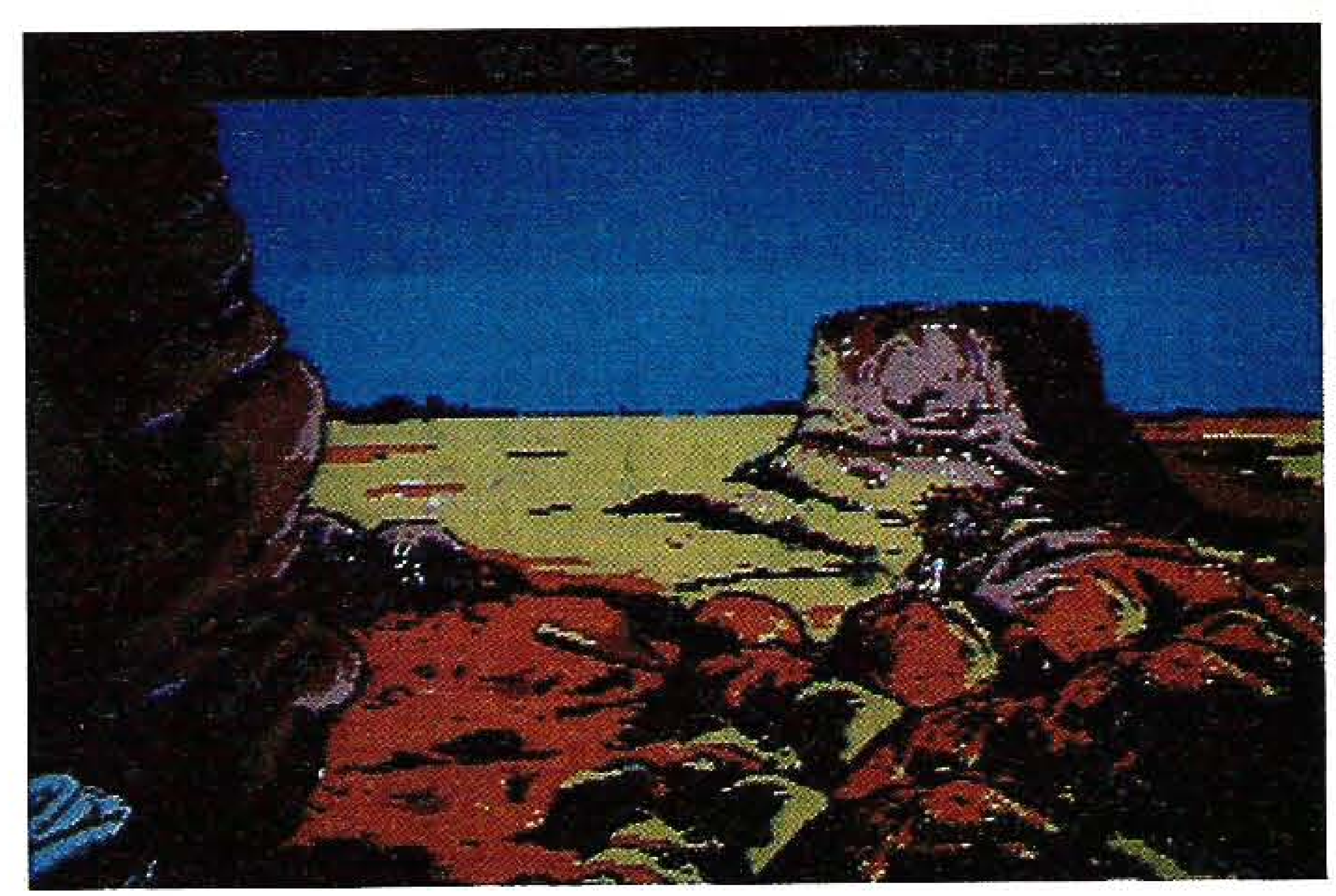
Programm: Blueberry und das Gespenst mit den goldenen Kugeln, **System:** Atari ST, C-64, Schneider CPC, IBM und Kompatible, **Preis:** Atari ST/IBM ca. 65 Mark, Commodore/Schneider ca. 45 Mark (nur auf Disk erhältlich), **Hersteller:** Coktel Vision, Frankreich.



Kurz vor Redaktionsschluß „flatterte" uns die schon in ASM 11/87 angekündigte und inzwischen zu 90 Prozent fertiggestellte Vorabversion des Western-Games **LEUTNANT BLUEBERRY UND DAS GESPENST MIT DEN GOLDENEN KUGELN** (das ich im folgenden der Einfachheit halber LEUTNANT BLUEBERRY nennen werde) von der französischen Firma **COKTEL VISION** auf den Tisch. Wie ich schon im letzten Heft erwähnt habe, handelt es sich bei diesem Spiel um die „Versoftung" eines bekannten Comic-Stars, von der ich mir die Atari-ST-Version angesehen habe.

Sofort nach dem Laden erscheinen die ersten Grafiken, die ich getrost zum Besten zählen kann, was ich bisher auf einem Computer gesehen habe. Auch die Begleitmusik, wenn auch digitalisiert, trägt ihren Teil dazu bei, den Spieler bestens auf das Programm einzustimmen. Zunächst sieht man nun Blueberry und seinen treuen Gefährten durch die Savanne reiten. Doch schon bald ist es aus mit der Idylle: Indianer greifen an! (Imposant schauen die aufsteigenden Wolken der Rauchzeichen aus, mit denen die Rothäute zum Angriff blasen!) Blueberry verschanzt sich hinter Felsen und wird von drei Indianern beschossen, die auf ihren Gäulen auf ihn zu preschen. Am oberen Bildschirmrand sind der Munitionsvorrat zu sehen sowie die eingesteckten und die ausgeteilten Treffer. In der mir vorliegenden, noch nicht fertigen Version konnte die Steuerung nur über die Tastatur erfolgen, was sich als äußerst schwierig erwies. Bei der endgültigen Fassung kann dann aber das Gefecht auch per Maus ausgetragen werden. Aufgabe ist es, alle drei Indianer aus den Sätteln zu holen, um das Spiel im nächsten Level (was übergangslos geschieht) fortzusetzen.

Hat man nun die Rothäute abgeschüttelt, so geht die Odyssee unserer beiden Helden weiter. Eigentliches Ziel ist es, sich den Weg zu dem „Gespenst mit den goldenen Kugeln" zu bahnen, wozu zahlreiche Kämpfe bestanden werden müssen. Doch auch die Strategie kommt hierbei nicht zu kurz. Eine Karte wird bei der Suche nach dem Gespenst möglicherweise weiterhelfen, doch das Problem ist, daß sie völlig zerfetzt ist. Man muß nun die aus acht Teilen bestehende Karte wieder zusammensetzen, was ähnlich geschieht wie bei dem bekannten Geduldsspiel, das besonders bei Jahrmarktsbuden als Trostpreis überaus beliebt ist. Auf dem Monitor sieht man ein Feld aus drei mal drei Kästchen, acht davon sind die Teile der Karte, eines davon ist weiß. Diese muß man nun solang hin und her schieben, bis die Karte wieder vollständig zusammengesetzt ist.



Doch auch wenn man diese Aufgabe nicht bewältigt, ist das Spiel noch nicht zuende. Nur



wird man es ohne den Plan vielleicht etwas schwerer haben, das Gespenst zu finden. Nachdem man sich mit den Indianern auseinandergesetzt hat, kommt es auch schon zur nächsten Ballerei. Man sieht jetzt eine hügelige Landschaft auf dem Monitor, und hinter den Felsen haben sich Blueberry und ein Gangster verborgen, der auch sofort das Feuer auf den kampferprobten Leutnant eröffnet. Wieder muß man versuchen, den Widersacher ins Fadenkreuz zu bekommen und ihm eine nach der anderen Kugel auf den Pelz zu brennen. Wie schon vorher wird oben auf dem Bildschirm angezeigt, wieviel Kugeln das Ziel trafen und wie oft man selbst getroffen wurde. Auch die verbleibende Munition wird hier eingeblendet, die jedoch, wenn sie verbraucht ist, automatisch wieder aufgefüllt wird. Wer als erster dem anderen zehn Treffer zugefügt hat, geht als Sieger aus dem Duell hervor. Aber erst wenn Blueberry seinen Gegner erledigt hat, kann er seinen Ritt fortsetzen.



LEUTNANT BLUEBERRY bietet eigentlich alles, was man von einem Programm erwarten kann: Spannung und Spielspaß auch für längere Zeit, Action, aber auch Taktik und Strategie, hervorragende Grafik, Sprachausgabe und last but not least eine dufte Westernmusik und tolle Geräuscheffekte. Ich bin jetzt schon überzeugt, daß das Programm sich in kürzester Zeit einen Platz in den Charts sichern kann. Wenn Ihr Euch für Spiele interessiert, bei denen so richtig „die Post abgeht", die aber auch einiges Nachdenken verlangen, dann solltet Ihr Euch das Programm unbedingt einmal anschauen. Ich verspreche Euch, es lohnt sich!

Bernd Zimmermann

Grafik	**11**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Für die gute Sache

Programm: Kid's Play (Back Pack Compilation), **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Hersteller:** Camel Advertising, NSPCC (englischer Kinderschutzbund), **Preis:** C-64/ Schneider ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark.

Der englische Kinderschutzbund NSPCC (National Society for the Prevention of Cruelty to Children) und der schottische Kinderschutzbund RSSPCC (Royal Scottisch Society for the Prevention of Cruelty to Children) stellten erstmalig eine Benefizcompilation auf der Londoner PCW-Show vor. Unterstützt wurde das Projekt von einigen Freiwilligen aus der Softwarebranche und dem englischen Boxer Barry McGuigan, nach dem ein Spiel auf der Compilation (BARRY McGUIGAN'S BOXING) benannt wurde.

Das **BACK PACK,** also die Compilation, die dem Kinderschutzbund bei der Schlacht gegen die Gewalt gegenüber Kindern behilflich sein soll, (Back-Battle Against Cruelty to Kids) ist für Spectrum, Schneider und C-64 erhältlich. Auf der Spectrum-Kassette sind folgende Spiele zu finden: XENO, NIGHT GUNNER, MARSPORT, METABOLIS, MONTY ON THE RUN, STARION, MAILSTROM, STARSTRIKE, LUNAR JETMAN und BOUNTY BOB STRIKES BACK.

Auf der Schneider-Kassette: XENO, GRUMPY, CUMPHREY SUPER, SLEUTHE, BARRY McGUIGAN'S BOXING, MARSPORT, MONTY ON THE RUN, STARION, STARSTRIKE, KNIGHTSHADE, NIGHT GUNNER und THING ON A SPRING.

Die C-64-Version bietet: XENO, BARRY McGUIGAN'S BOXING, NOMAD, PRODIGY, BOUNCES, ELEKTRA GLIDE, STARION, BOUNTY BOB STRIKES BACK und MONTY ON THE RUN sowie ein hierzulande indiziertes Spiel, im folgenden mit *** gekennzeichnet.

Bei unserem Programmtest lag nur die C-64-Version vor, die wir kurz vorstellen möchten, da die meisten Spiele dem treuen ASM-Leser ohnehin bekannt sind. Bei den Spielen auf dem BACK-PACK handelt es sich nämlich um Golden Oldies. Also hier die Kurzbeschreibung der C64-Spiele:

Barry McGuigan's World Championship Boxing ist ein packender Boxkampf, bei dem man sich in der Weltrangliste von ganz unten nach ganz oben kämpfen muß. Dabei sind gute Joystickreaktionen genauso gefragt wie strategische Überlegungen. Vor jedem Kampf muß der Spieler seinen Fighter im Trainingslager optimal vorbereiten.

Bounces: Dieses Spiel ist ein Sportspiel ganz besonderer Art. Zwei Ritter stehen sich gegenüber. Gehalten werden Sie von einer Art Hundeleine, damit Sie nicht so schnell aus den Latschen kippen. Mit einer Kugel muß der gegnerische Ritter durch gezielte Schüsse zu Fall gebracht werden. Ein toller Spaß mit hervorragender Animation!

Bounty Bob strikes back: Kennen Sie noch *Miner 2049er?* Bounty Bob ist das Nachfolgespiel, das vor etwa einem Jahr auf dem Softwaremarkt auftauchte. Bounty Bob muß Leitern erklimmen, Fahrstuhl fahren und auf einem Gerüst diverse Gegenstände einsammeln.

Elektraglide könnte man als futuristisches Autorennen bezeichnen. Auf der Piste muß Säulen und fliegenden Quadern ausgewichen werden.

Monty on the Run ist der Vorläufer des im Moment sehr beliebten Spiels *Auf Wiedersehen Monty.* In **Monty on the Run** ist Monty gerade aus dem Gefängnis ausgebrochen. Um seinen Weg in die Freiheit zu finden, muß er 5 von 21 Gegenständen in einem Höhlenlabyrinth einsammeln. Nur die richtigen 5 Gegenstände gestatten es ihm, in die Freiheit zu entkommen.

***: Kein Kommentar, da indiziert.

Starion: Stehen Sie auf Vektorgrafik? Ja? Dann ist **Starion** genau das Richtige für Sie, denn in dem Weltraumabenteuer wimmelt es nur so davon.

Xeno heißt ein futuristisches Eishockeyspiel. Jeder Spieler hat eine Art Kegel, mit der man einen Puck durch gezielte Schüsse ins gegnerische Tor bringen muß. Sehr unterhaltsam!

Prodigy ist ein hervorragendes 3D-Labyrinthspiel, in dem der Spieler einen niedlichen Roboter zu steuern hat.

N.O.M.A.D: In **N.O.M.A.D.** fliegt der Spieler mit einem Raumschiff durch ein Labyrinth. Grafisch ist das Spiel in Ordnung, aber das Spielprinzip lockt keinen Joystickabenteurer hinter den Joystick.

Alles in allem ist das BACK-PACK eine lohnende Anschaffung. Fast alle Spiele waren Hits aus dem letzten oder vorletzten Jahr. Grafisch liegen die Spiele weit über dem Durchschnitt, und Spielspaß wird niemand vermissen. Also, greifen Sie zu, es ist ja schließlich für einen guten Zweck!

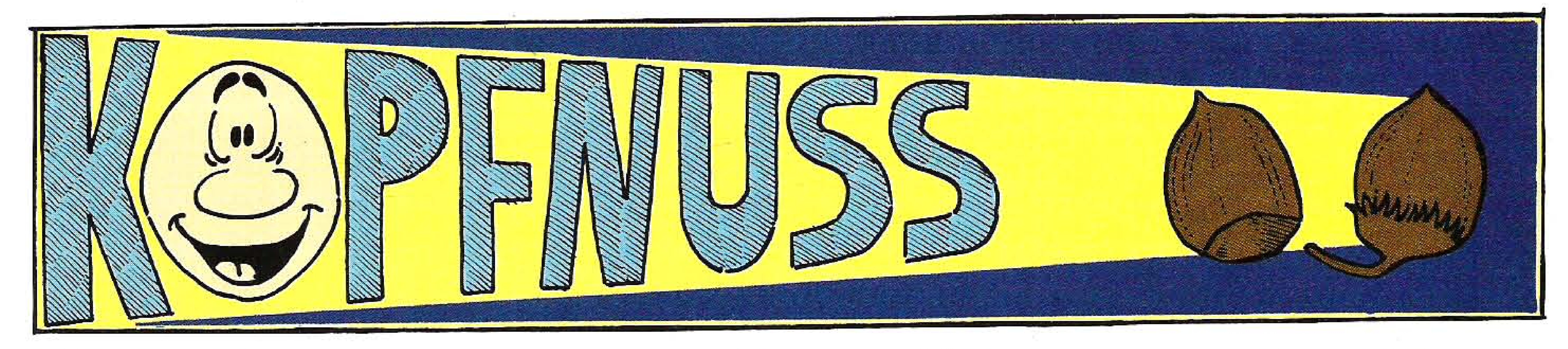
Carsten Borgmeier

BACK

BATTLE AGAINST CRUELTY TO KIDS

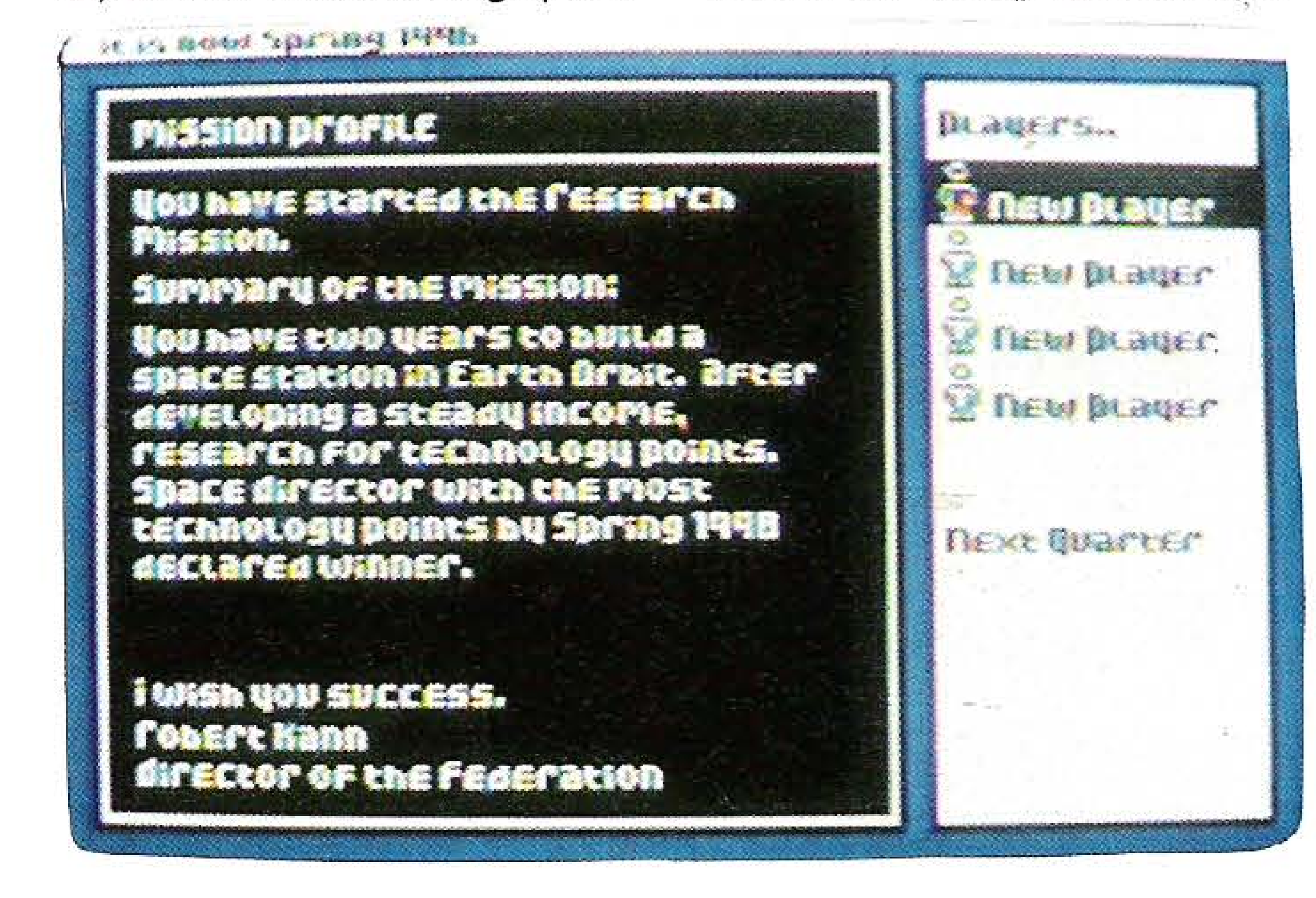


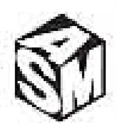
Grafik	**8-9**
Sound	**6-9**
Spielablauf	**9-10**
Motivation	**9-10**
Preis/Leistung	**10**



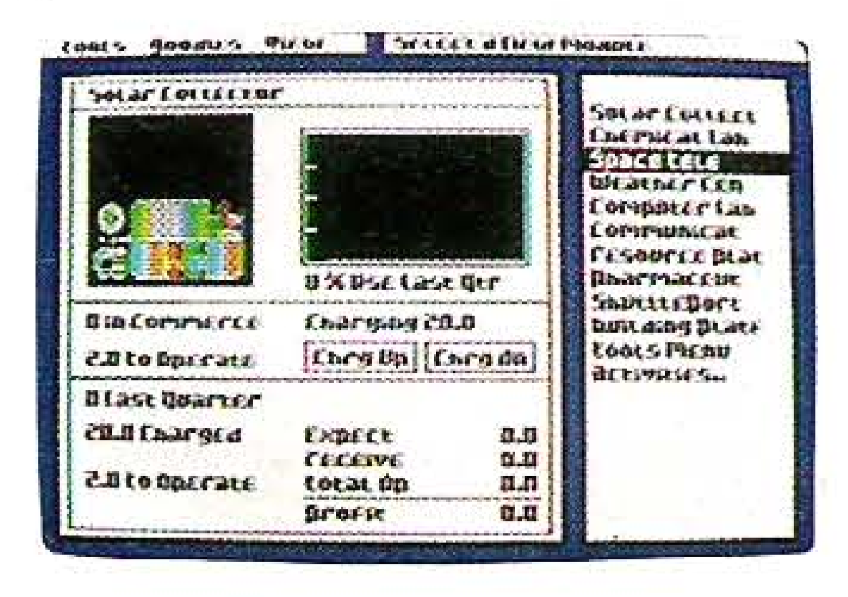
Wir bauen uns 'ne Raumstation

Programm: Earth Orbit Stations, **System:** C-64, **Preis:** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England.
Im Jahre 1996 ist die Eroberung des Weltraums schon relativ weit fortgeschritten. Zu den vielversprechenden Objekten in diesem Zusammenhang zählt die wissenschaftliche oder kommerzielle Arbeit im All. Im Simulationsprogramm **EARTH ORBIT STATIONS** von **ELECTRONIC ARTS**, übernehmen Sie die Rolle eines Wirtschaftsbosses und leiten den Bau von Raumstationen. Um das Geschehen interessant zu gestalten, gibt es bei diesem Spiel die Möglichkeit, mit maximal vier Personen in das „Abenteuer" einzusteigen - wobei drei Mitspieler vom Computer gesteuert werden können. Vor Beginn muß man sich erst eine „Mission Disk" kopieren, auf der dann später abgebrochene Spielstände gespeichert werden. Das Programm ist sehr komplex, und ich möchte an dieser Stelle helfen, ins Spielgeschehen hineinzufinden:
Es gibt insgesamt sieben verschiedene Missionen, die Sie wählen können. Zu fünf dieser Missionen gebe ich nun ein paar Tips. Ich erwähne hierbei allerdings, daß ich, wenn es sich um im Programm ständig wiederkehrende Begriffe handelt, stets die original englischen Bezeichnungen benutze, da eine Übersetzung später sonst zu Mißverständnissen bei der Handhabung führen würde. Wenn Sie die Mission „Mars Rescue" wählen wollen, ist von Bedeutung, daß Sie hier die Technologie für das „Dry Dock", „Propulsion Module" und „Space Hospital" benötigen. Zusätzlich brauchen Sie 900 Credits, um die „Space Hospital Modules" und den „Cargoliner" zu bauen. Am Anfang sollten Sie in eine „Life Science Station" mit pharmazeutischem Labor investieren, um Geld zu verdienen und die Technologie für das „Space Hospital" zu erhalten. Erstellen Sie eine „Construction Base" mit „Building Platforms", um auch hier Ihr Kapital aufzustocken und die Technologie, die zur Erbauung des „Dry Dock" nötig ist, zu bekommen. Desweiteren wäre es ratsam, eine „Transportation Base" mit „Shuttle Ports" anzulegen, damit die Technologie für das „Propulsion Module" zur Verfügung steht. Benötigt werden mehrere „Life Science Stations", „Construction Bases" und „Transportation Bases", bevor die benötigte Technologie für alle drei Bereiche greifbar ist. Sobald Sie dieses „Know How" haben, erstellen Sie das „Dry Dock"-gefolgt vom „Cargoliner", welcher dann die Teile des „Space Hospital Modules" befördern kann. Zuletzt ist es dann Zeit, den Mars anzusteuern.
Bei der Mission „Research" erstellen Sie eine „Basic Station" und beobachten genau das Geschehen auf dem Markt. Benutzen Sie das Menü „Commerce„ und versuchen Sie sich so schnell wie möglich in den ersten Abschnitten (Quarters) zu vergrößern. Im richtigen Moment (das heißt, wenn Sie glauben, die Voraussetzungen sind günstig), müssen Sie alle Module in das Menü „Research" transferieren, wobei anzumerken ist, daß die komplette Mission innerhalb von acht „Quarters" abgeschlossen sein muß und daß Module, die ein größeres Anwendungsspektrum bieten, auch mehr Technologiepunkte bringen. Interessant ist auch die „Lunar Base" Mission. Hierzu bilden Sie eine „Construction Base" mit „Building Platforms„ um die Technologie für den Bau der „Settlement Life Cargo Modules" zu gewinnen. Parallel dazu sollten Sie eine Station mit „Solar Collectors" bauen, um die Technologie zur Erzeugung der „Energy Platforms„ zu erhalten. Benutzen Sie wiederum diese, um die „Science Station" anzufertigen, wobei Sie das „Know How" für den Bau der „Settlement Power Cargo Modules„ bekommen. Zusätzlich ist der Bau einer „Transportation Base" mit „Shuttle Ports" wichtig, um an das Wissen für die „Propulsion Module" zu gelangen. Sie benötigen diverse „Construction-Science" und „Transportation Stations", um die benötigten Technologiehintergründe für alle Bereiche zu haben. Sobald dieses „Know How" zur Verfügung steht (inclusive zusätzlicher 300 Credits), sollten Sie einen „Cargoliner" mit den „Settlement Life" - und "Power Cargo Modules" erstellen. Dann geht's ab zum Mond. Bei der Mission „Dry Dock" müssen Sie zuerst eine „Cash Reserve" erstellen, indem Sie eine Reihe „Construction Stations" mit „Building Platforms„ bauen und diese ins Menü „Commerce" übertragen.. Legen sie 200 Credits beiseite, um das „Dry Dock" anlegen zu können. Im richtigen Moment müssen Sie dann alle Module in das Menü „Research" übertragen. Dann benutzen Sie Ihr Bankguthaben, um die anfallenden Kosten zu begleichen. Versuchen Sie,-soviel Geld wie möglich zurückzuhalten, damit Sie das „Dry Dock" mit der später erhältlichen Technologie der Konstruktion bauen können. Steuern Sie das Menü „Research" zu schnell an, wird Ihnen frühzeitig die Luft ausgehen (die Arbeitskosten sind fällig), bevor Sie in der Lage sind das „Dry Dock" zu bauen.
Die „Shuttle-Mission" ist ähnlich wie „Research", jedoch langwieriger. Die „Shuttle-Release" Sektion im Spiel gibt oft den Ausschlag, wer gewinnen wird. Eine gute Taktik verfolgt man, wenn man mehr „Support-Modules" (Life, Power, Connector, sowie Galley + Gym) hochtransportiert, als man eigentlich für die eigene Station braucht. Sie können nämlich diese „Support-Modules" für viel Geld an andere Konkurrenten verkaufen, die sich bei den Bedürfnissen ihrer eigenen Mission verschätzt haben. Aber Vorsicht, sollten die Mitstreiter schon so clever sein, selbst genug dieser benötigten Einheiten mitzubringen, kann es auch passieren, daß Sie auf Ihren Modulen sitzenbleiben.
Hier noch einige grundsätzliche Dinge, die Sie bei den verschiedenen Operationen im Spiel beachten müssen.
Achten Sie immer auf Ihr Einkommen, und notieren Sie den jeweiligen Profit der letzten Spielabschnitte. Ebenso müssen Sie die Ausgaben-Seite analysieren, um keine Fehlentscheidungen zu treffen. Wählen Sie „View", „Commerce" und „Activities" und prüfen Sie die Markt-Aktivitäten. Dies hilft Ihnen bei der Bewertung des Risikos, wenn Sie auf der Suche nach dem Konstruktionskonzept Ihrer nächsten Station sind. Alle Stationen bestehen aus „Support Modules", „Commerce/Research Modules" sowie „Cargo"- und „Specialised Modules". Haben Sie bereits eine Station mit kommerziell orientierten Modulen, wählen Sie „Tools", dann „Commerce", und untersuchen sie jedes dieser Module auf die Vielseitigkeit ihres Gebrauchs, den Preis,





den Sie verlangen, und den Profit, den Sie daraus ziehen. Legen Sie für das nächste "Quarter„ neue Preise fest (insbesondere für jene Module, die Ihnen am wirtschaftlichsten erscheinen), und bedenken Sie immer, daß unterqualifizierte Module weniger wert sind. Dann sollten Sie auch überlegen, welche Art Station Sie überhaupt zusammenbauen wollen, und ob evtl. ein Wechsel zwischen „Research" (dem wissenschaftlichen Gebrauch) oder „Commerce" (dem kommerziellen Gebrauch) stattfinden soll. Wählen Sie das Menü „Tools", dann „Station", und suchen Sie die Station aus, die gebaut oder geändert werden soll. Unter „New Modules" finden Sie ein weiteres Menü. Suchen sie sich das gewünschte Modul aus, und drehen sie es mit dem Befehl „Rotate" so lange, bis es an einen bereits dazu geeigneten Punkt Ihrer Station paßt.



Neue Stationen brauchen die schon erwähnten „Support Modules" (Command, Logistics, Life, Calley + Gym, Connectors und Power), bevor sie voll funktionsfähig sind. Wählen Sie „Place Module", um es zu kaufen, und plazieren Sie es in das Raster an die entsprechende Stelle Ihrer Station. Diese Vorgänge wiederholen Sie bei allen entsprechenden weiteren Käufen. Denken Sie daran, daß ein einmal plaziertes Modul nicht mehr zurückgenommen werden kann. Der Gebrauch jedes Moduls kann gändert werden, indem Sie mit dem Cursor auf die entsprechende Stelle zeigen und den Feuerknopf bzw. die „Return-Taste" drükken. „Support Modules" können entweder als „Support" oder „Inactive" deklariert werden. Andere Module können Sie in „Research/Commerce" oder "Inactive„ ändern. Es gibt hier noch eine Vielzahl weiterer, vor allem taktischer Gesichtspunkte, die ich aber nicht weiter erläutere, da sie dem strategischen Geschick und der Vorgehensweise des einzelnen Spielers überlassen bleiben sollten. EARTH ORBIT STATIONS ist ein Programm, welches viele unterhaltsame Stunden vor dem Computer garantiert, und das aufgrund seiner Komplexität immer wieder neue Überraschungen bietet.

Uwe Winkelkötter

ASM-Wettbewerb: Ausgabe: 10/87

20 Barbarians hat das erfolgreiche Software-Haus PSYGNOSIS spendiert. 10 Stück für den Amiga gehen an:
Thorsten Bach, 8000 München; Joachim Fischer, 7000 Stuttgart; Enno Hampe, 2210 Itzehohe; Rüdiger Hausmann, 5480 Remagen; Georg Huber, 7000 Stuttgart; Stefan Kohl, 5860 Iserlohn; Oliver Konrad, 7570 Baden Baden; Ingo Manns, 3060 Stadthagen; John T. Marley, 6300 Gießen; Frank Meister, 3500 Kassel;

und 10 Stück für den ST an:
Arno Müller, 4070 Dormagen; Achim Schramm, 4520 Melle; Gerd Schwarz, 4650 Gelsenkirchen; Herbert Siebert, 7500 Karlsrufie; Peter Straube, 6320 Alsfeld; Stefan Thomas, 4230 Wesel; Carola Tischbein, 4400 Münster; Hans-Herbert Voss, 4630 Bochum; Daniela Zimmermann, 4232 Xanten;

Und weiter geht's mit CSJ, die einen Commodore und 30 Programme für C64 und C16 unters Volk bringen. Die Software geht an:
Frank Andresen, 2260 Niebüll; Kai Austelat, 2000 Hamburg 53; Stefan Duscher, 7014 Konrwestheim; U. Förster, 5100 Aachen; Frank Gusik, 5110 Alsdorf; Carsten Hirschberg, 2857 Langen; Sven Jendroszek, 4516 Bissendorf 2; Sascha Leidel, 4100 Duisburg 1; Rene Moro, 8750 Glarus; Detlef Pitschmann, 3000 Hannover 81; Carsten Reich, 6490 Schlüchtern; Daniele Russo, 5242 Birr (A.b.); Uwe Saßen, 4060 Viersen 11; Berthold Scharrer, 6407 Schlitz; Alexander Schicker, 6340 Baar; Jorgo Schimanski, 2948 Schortens 1; Martin Wülfrath, 3252 Bad Münder; Adele Aschoff, 6115 Münster; Franz Bielmeier, 8360 Deggendorf; Frank Fiedler, 6300 Gieen; Peter Hrazanek, 5400 Koblenz-Lützel; Stefan Kissling, 4200 Oberhausen; Udo Koerper, 6600 Saarbrücken 1; Dirk Köppen, 4983 Kirchlengern 2; Stephan Maier, 7889 Grenzach-Wyhlen 2; Sascha Mihm, 5000 Köln; Jörg Reitenbach, 6000 Frankfurt 70; Alexander Roth, 8752 Waldaschaff; Erwin Schaller, 6050 Offenbach; Volker Sommer, 7062 Rudb.-Lindental;

Der C-64 geht an: Stefan Kluge, 1000 Berlin.

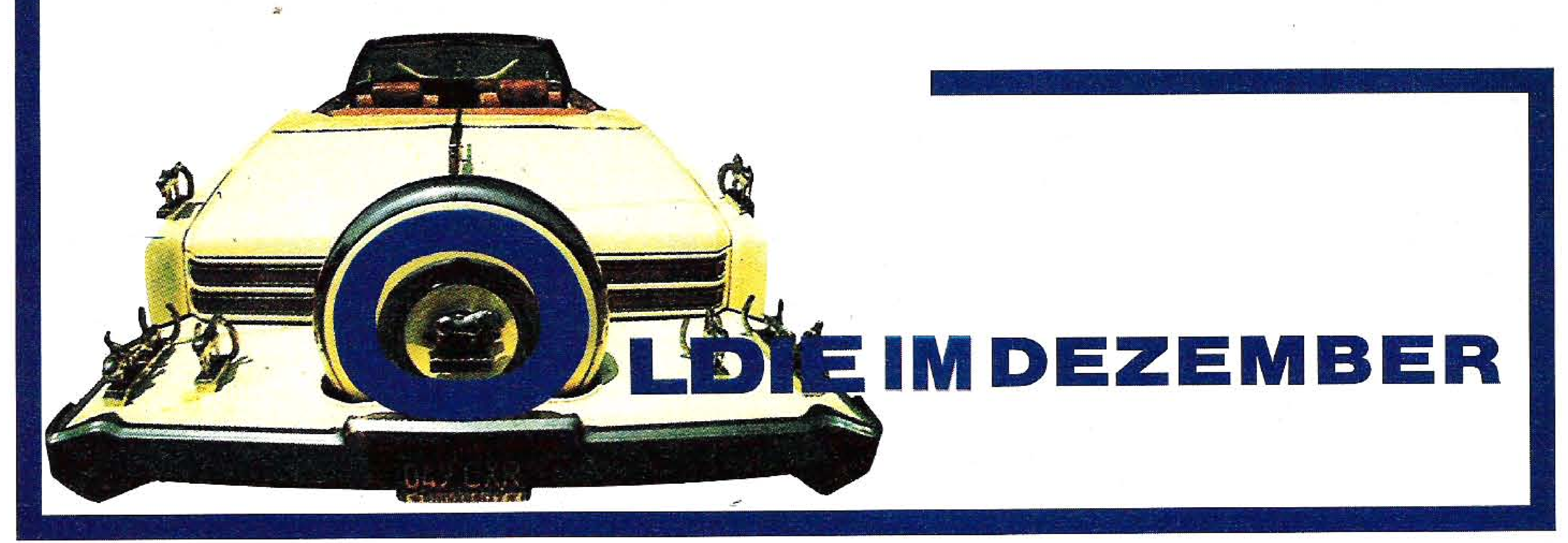
Ein Programmpaket mit 10 Programmen für die Schneider-User gibt's von Diabolo für:
Silvio Arpagaus, 7031 Laax G.R.; Antonino Bachert, 6230 Frankfurt 80; Thomas Deschler, 8500 Nürnberg 90; Andreas Hellmann, 6720 Speyer/Rhein; Helge A. Krohmer, 7920 Heidenheim; Hans-Joachim Krüger, 1000 Berlin 20; Rainer Lang, 6959 Allfeld; Volker Müller, 4470 Meppen/Ems; Stefan Pletl, 8420 Kelheim; Karsten Wegener, 4650 Gelsenkirchen;

Bei den Gremlin-„Dingern" haben zugeschlagen:
(C-64)
Heiko Berkenkamp, 4800 Bielefeld 18; Wilfried Bökhoff, 2956 Moormerland; Marc Briele, 8540 Schwabach; Oliver Feideler, 2840 Diepholz 1; Norbert Lehnhard, 4430 Steinfurt; Andreas Meyer, 3121 Lüder/Reinstorf; Lothar Müller, 5200 Bonn; Markus Rettstatt, 7120 Bietigheim/Bissingen; Marsel Rieks, 2730 Zeven; Denis Zimmermann, 3260 Rinteln;
(MSX)
Karl Bader, 3170 Hainfeld; Dietmar Brinkmeier, 4924 Barntrup; Karl-Heinz Franke, 2050 Hamburg; Andreas Müller, 3300 Braunschweig; Michal Porcianko, 2000 Hamburg 61; Hennrik Schroeder, 4980 Bünde; Herbert Sprey, 6453 Seligenstadt; Peter Winter, 7142 Marbach 2; Ingo Zihrul, 3040 Soltau;
(Schneider)
Markus Aßbrock, 4901 Hiddenhausen 5; Mirko Fabianatz, 2120 Lüneburg; David Hentschel, 8018 Grafing; Andre Junghanns, 2803 Weyhe; Boris Keller, 7516 Karlsbad 1; Martin Kluke, 5300 Bonn 3; Alfred Kundert, 8580 Amriswil; Ingo Leiner, 2949 Wangerland 1; Ismail Mechmet, 6090 Rüsselsheim; Michael Menne, 5340 Bad Honnef 1;
(Spectrum)
Michael Becker, 3340 Wolfenbüttel; Jesco Domke, 1000 Berlin 21; Andreas Gmeinwieser, 8443 Bogen; Ines Haferkamp, 3400 Göttingen; Christoph Herder, 6538 Münster-Sarmsheim; Michael Klose, 8508 Kleinschwarzenlohe; Harald R. Lack, 8201 Raubling; Friedrich Rethmann, 2800 Bremen 44; Christian Richter, 1190 Wien; Franco Rossi, 6000 Frankfurt; Guido Wagner, 7800 Freiburg;

Einen Wahnsinns-Atari STM verschenkte Joysoft an:
Rolf Münch, 3580 Fritzlar;

Der „Straßenflitzer" hat's in sich. ROAD RUNNER von US Gold gehen an:

(C 64-Disk)
Harald Berthauer, 4019 Monheim 2; Alfred Braun, 7500 Karlsruhe; Claus Haberlah, 3300 Braunschweig; Karsten Hellmann, 3000 Hannover 11; Thomas Janny, 6052 Mühlheim am Main; Roland Klalt, 7432 Bad Urach; Jörg Knüppel, 1000 Berlin 26; Herbert Krause, 3500 Kassel; Christian Kreitel, 8741 Eichenhausen; Marco Reumann, 2081 Hemdingen; Thorsten Sachs, 3400 Göttingen; Klaus Schmidt, 8300 Landshut; Hans.W. Schneider, 4750 Unna/Westf.; Norbert Schroeder, 6000 Frankfurt 90; Gunnar Schulte, 5600 Wuppertal 11; Ralf Simon, 7400 Tübingen; Matthias Steinke, 4970 Bad Oeynhausen 2; Thomas Tetzlaff, 6384 Schmitten 3; Meik Tiebel, 4040 Neuss 1; Thorsten Wenzel, 4100 Duisburg;
(C 64-Kass.)
Mathias Allar, 6200 Wiesbaden 13; Lars Batje, 2982 Norderney; Dirk Berger, 7550 Rastatt; Til Franzmann, 6507 Ingelheim; Erwin Fuchs, 2100 Flensburg; Stefan Hossli, 4313 Möhlin; Erik Jörns, 6707 Schifferstadt; Andre Lammhert, 4500 Osnabrück; Andreas Leers, 2300 Kiel 1; Rolf Lukas, 4690 Herne; Jörg Menard, 5620 Velbert 11; Sven Nagel, 4500 Osnabrück; Dirk Seehafer, 3410 Nordheim; Bernhard Selmayer, 8050 Freising/Attaching; Erno Szalauczi, 8751 Bessenbach 1; Frank Tscheschloy, 5609 Hükkeswagen; Jens Urban, 2300 Kiel; Marc Wendling, 6601 Schafbrücke; Dirk Woicieck, 5464 Buchholz 2; Michael Zweig, 6800 Mannheim;
(Atari ST)
Hanno Bruder, 2800 Bremen 60; Jürgen Gruber, 2000 Hamburg; Rainer Kunkel, 2870 Delmenhorst; Helmut Münster, 7000 Stuttgart; Uwe Rademacher, 8000 München; Michael Sauer, 4280 Bocholt; Heinz Schumacher, 4000 Düsseldorf; Andreas Strecker, 7000 Stuttgart; Stefan Sturm, 4800 Bielefeld; Heiko Urbach, 5300 Bonn.



Die sieben Städte aus Gold

Lang, lang ist's her, da erschien das Expeditionsabenteuer SEVEN CITIES OF GOLD, das mittlerweile für fast alle gängigen Rechner erhältlich sein dürfte. Auch der „Nachfolger" Herz von Afrika machte von sich reden. Denn er war in etwa (unterschiedliche Art des Spielvorgangs) im gleichen Stil angefertigt wurde wie eben jener OLDIE DES MONATS DEZEMBER, den ich Ihnen nun etwas genauer vorstellen möchte!

Programm: Seven Cities of Gold, **Systeme:** u.a. Spectrum, C-64, Atari XL/XE, Amiga, **Preise:** je nach System ab ca. 60 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England.

Nach dem Einladen erscheint eine Feder auf dem Bildschirm, die in goldenen Lettern den Namen des Spieles „einschreibt". Will man das Programm starten, so kann man just in diesem Moment entweder ein eigenes Land mit der entsprechenden Karte dazu erstellen, oder man „begnügt" sich mit einer Länderei, die wir auf der B-Seite der Diskette finden. Im entsprechenden Menü kann man nun den Level der Schwierigkeitsstufe wählen oder zunächst ein Demo ablaufen lassen.

Zum Inhalt: Der Spieler/die Spielerin soll ungefähr das vollbringen, was einst Kolumbus geleistet hat: einen neuen Kontinent entdecken. Aber es geht noch weiter: Man muß die „neue Welt" erforschen, Kolonien, also Städte, gründen und Missionen starten, Expeditionen ausrüsten, um an das begehrte Gold zu kommen. Im Klartext: Man macht halt alles, was so ein Eroberer halt „gelernt" hat!

Dies ist also die ehrenvolle Aufgabe, die Sie von der „Krone" (Ihrem King) bekommen haben. Genau Sie, ja Sie, wurden für diese Mission ausgesucht.

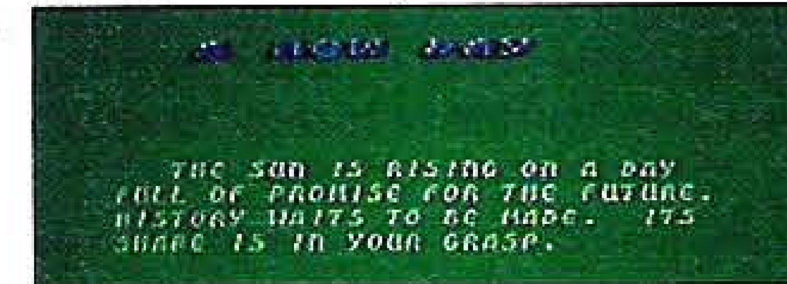
Als erstes gilt es, richtig einzukaufen. Man benötigt Proviant, Krimskrams als Geschenke für die Eingeborenen und natürlich eine ordentliche Mannschaft. Dann geht's los! Sie verlassen das heimische Spanien und begeben sich in Richtung Osten, wo die Abenteuer auf Sie warten. Das Schiff ist übrigens aus der Vogelperspektive (Draufsicht) zu sehen und befindet sich haargenau in der Mitte Ihres Bildschirms, während links und rechts davon Ihr Status, Titel, Anzahl der Schiffe usw. zu erkennen ist.

Die Grafik ist mittelmäßig (Atari & 64er), aber man kann sich auch so sehr schnell ins Spielgeschehen einleben. Wer einen Amiga besitzt, dürfte wohl „grafisch" etwas besser dastehen?!?

Nach der Entdeckung und Landung auf dem neuen Kontinent, den Sie als erster zivilisierter (?) Mensch betreten, machen Sie sich auf den Weg, das Land zu erforschen. Bedenken Sie, daß genug „Fressalien" im Marschgepäck verstaut werden, weil Ihre Mannschaft sonst nach einiger Zeit erklärlicherweise (Magenknurren) müde wird oder unter Umständen gar das Zeitliche segnet! Marchieret man nun los, entdeckt man schon nach kurzer Zeit Flüsse, Goldminen, Seen und vieles andere mehr. Das Interessanteste sind aber immer wieder die Dörfer und Städte der Ureinwohner, welche natürlich noch völlig „primitiv" ihr Dasein fristen. Ihre Aufgabe ist es, diese nun zu guten, christlichen Menschen zu erziehen und sie - ganz nebenbei - von ihrem Gold „zu befreien". Dies geht mit Gewalt, manchmal aber auch ganz friedlich (Tauschgeschäfte) vonstatten. Die letztere Methode ist wohl in jedem Falle vorzuziehen, da die Eingeborenen sehr schnell „knatschig" werden und dann sehr oft gehörig zurückschlagen!

Auch Ihr „Vorgesetzter" (der König) ist nicht sehr erfreut, wenn Sie die „Wilden" schlecht behandeln oder um die Ecke bringen. Mit dem Gold, das man auch leicht durch den Tausch von wertlosem Firlefanz aus der Heimat bekommen kann, ist es möglich, Ihre Expeditionen zu finanzieren und Ihren Erfolgstrupp komplett und angemessen auszustatten. Von der persönlichen Bereicherung möchte ich an dieser Stelle...

Der Programmname SEVEN CITIES OF GOLD ist ein wenig irreführend, denn es gibt jede Menge Dörfer und Städte, die von den verschiedensten Völkern bewohnt werden (u.a. den Atzteken und den Inkas). Klar ist, daß Sie natürlich in den größeren „Gemeinden" auch dementsprechend mehr Gold finden können. Wenn Sie erstmal so weit sind, eine christliche Mission oder ein Zuhause (Fort) zu gründen, so sollten Sie möglichst viele Geschenke machen, um vor allem den „Häuptling" freundlich zu stimmen. Dieser bittet Sie dann (unter Umständen), sein Volk zu bekehren und gestattet Ihnen, einen Missionar einzusetzen. Dazu ist es nötig, einige Leute am Ort zu lassen, die die Aufgabe haben, nach dem Rechten zu sehen. Die „Untertanen" stellen denen dann Gold und reichlich Verpflegung zur Verfügung (alles kostenlos!). Wie bereits erwähnt, es gibt aber auch die etwas härtere Tour...

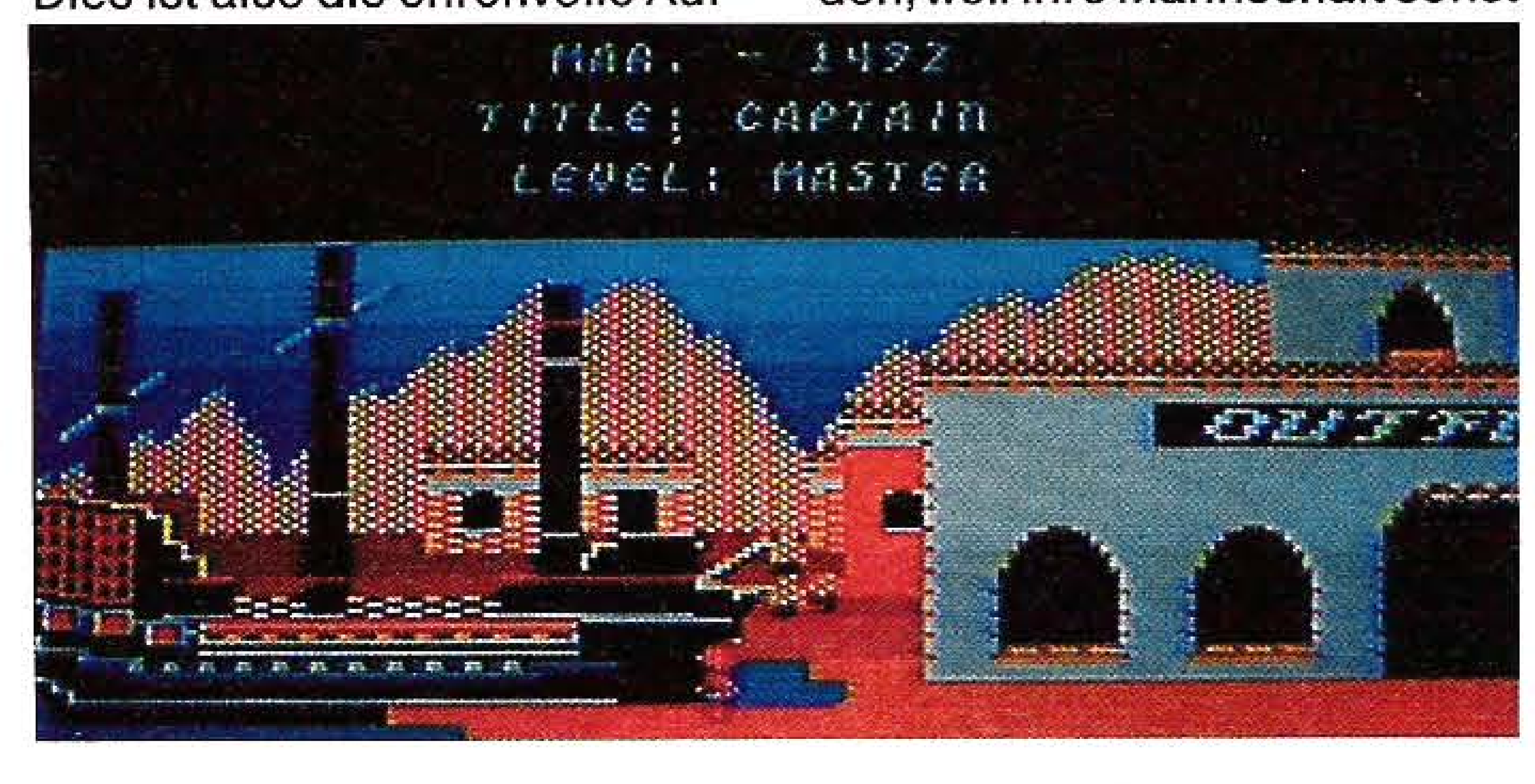


Sie können während des Spiels jederzeit zu Ihrem Schiff (bzw. Schiffen) zurückkehren, um neue Vorräte zu holen (die Eingeborenen helfen Ihnen beim Tragen!) oder zurück in die Heimat fahren, um neues „Material" zu beschaffen, falls man es dringend benötigt. Der König kann bei dieser Gelegenheit, wenn Sie erfolgreich waren, Ihnen einen Titel verleihen. „Anschließend" geht es dann wieder auf zu neuen (Misse-)Taten!

Obwohl SEVEN CITIES OF GOLD bereits drei Jahre auf dem Buckel hat, ist es dennoch als „up to date" anzusehen. Denn im Vergleich zu ähnlichen Adventure-Strategie-Spielen „neuen Datums" schneidet es grafisch, spielerisch und „motivationsmäßig" nicht schlechter ab. Es ist schwierig, für dieses Spiel eine geeignete Schublade zu finden, da es mehrere Elemente enthält, die den Spielablauf bestimmen. Wer die „Sieben Städte" noch nicht besitzt, sollte sich das Ding auf jeden Fall einmal ansehen. Und: Bei wem es schon in der hintersten Ecke des Software-Regals verschwunden ist, der sollte es schnell noch einmal hervorholen und sich (vielleicht noch etwas genauer?) damit beschäftigen. Es bietet viele Stunden der spannenden Abenteuerei. (Anmerkung: Die Bewertungen beziehen sich auf die Atari XL- und C-64-Versionen)

Arne Peters/M.K.

Grafik	**6/7**
Handhabung	**9**
Strategie	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**



DIE LEGENDE LEBT WEITER

GAUNTLET II

Hier ist sie endlich -- die Fortsetzung des Phänomenalen Hits unter den Computerspielen! Komplett überarbeitet, noch wilder und aufregender und vollgepackt mit vielen neuen Features ist es ein völlig neues Spiel geworden. Erlebt die Abenteuer Eures Lieblingshelden in über 100 verschiedenen Levels voll pulsierender Action, in die Ihr Euch jederzeit einschalten könnt.
Findet die versteckten Gegenstände in dem geheimen Zimmer, steht Auge in Auge mit dem furchtbaren Drachen und hütet Euch vor dem Bann des schrecklichen »IT«.
Paralyse-Felder, Säurepfützen, Kraftfelder und bewegliche Ausgänge werden Euch allerdings ständig das Leben noch zusätzlich schwer machen.

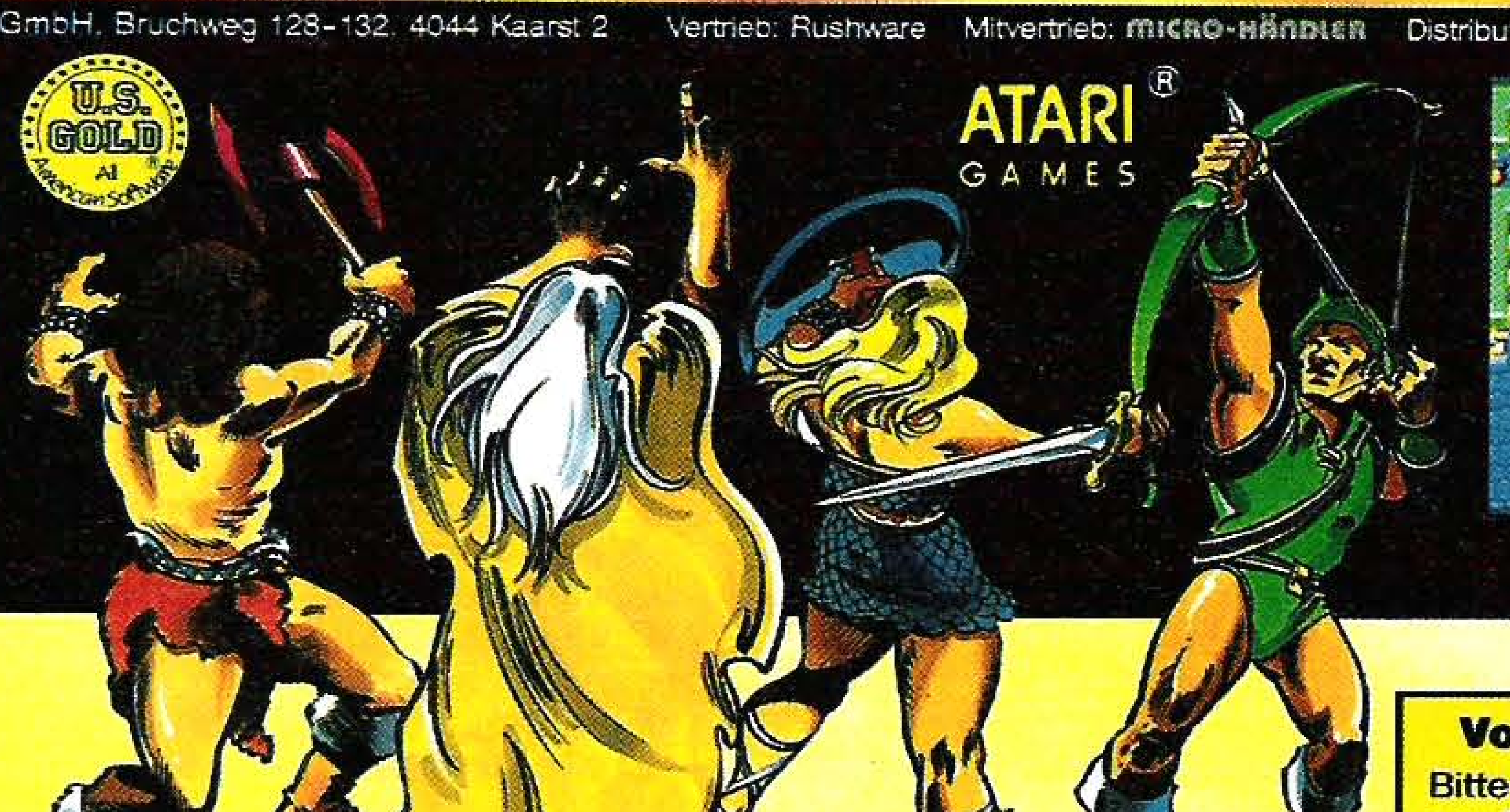
Aber da gibt es ja noch die mysteriösen Amulette die -- wenn es Euch gelingt, sie zu bekommen -- Eure Kraft wachsen lassen, um die Monster abzuwehren, Euch die Fähigkeit verleihen, durch Wände zu gehen oder Eure Kraft erhöhen.
Manche Wände der Irrgärten lassen sich verschieben -- ein weiterer Pluspunkt für Euch.

GAUNTLET II ist nicht einfach eine weitere Episode dieses fesselnden Kreuzzuges, es ist eine völlig neue Erfahrung eines voll Action gepackten Adventures.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2   Vertrieb: Rushware   Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER   Distribution in Österreich: Karasoft



Screenshots von der Atari ST-Version







Spectrum 48/128K
Commodore 64/128
Atari ST
Schneider

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

c16cnfs



Sport-Kaleidoskop

Von Tipp-Tipp, Dreh und vielen Körben!

Programm: Basket Master, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 28 Mark, **Hersteller:** Imagine Software, Manchester, England.

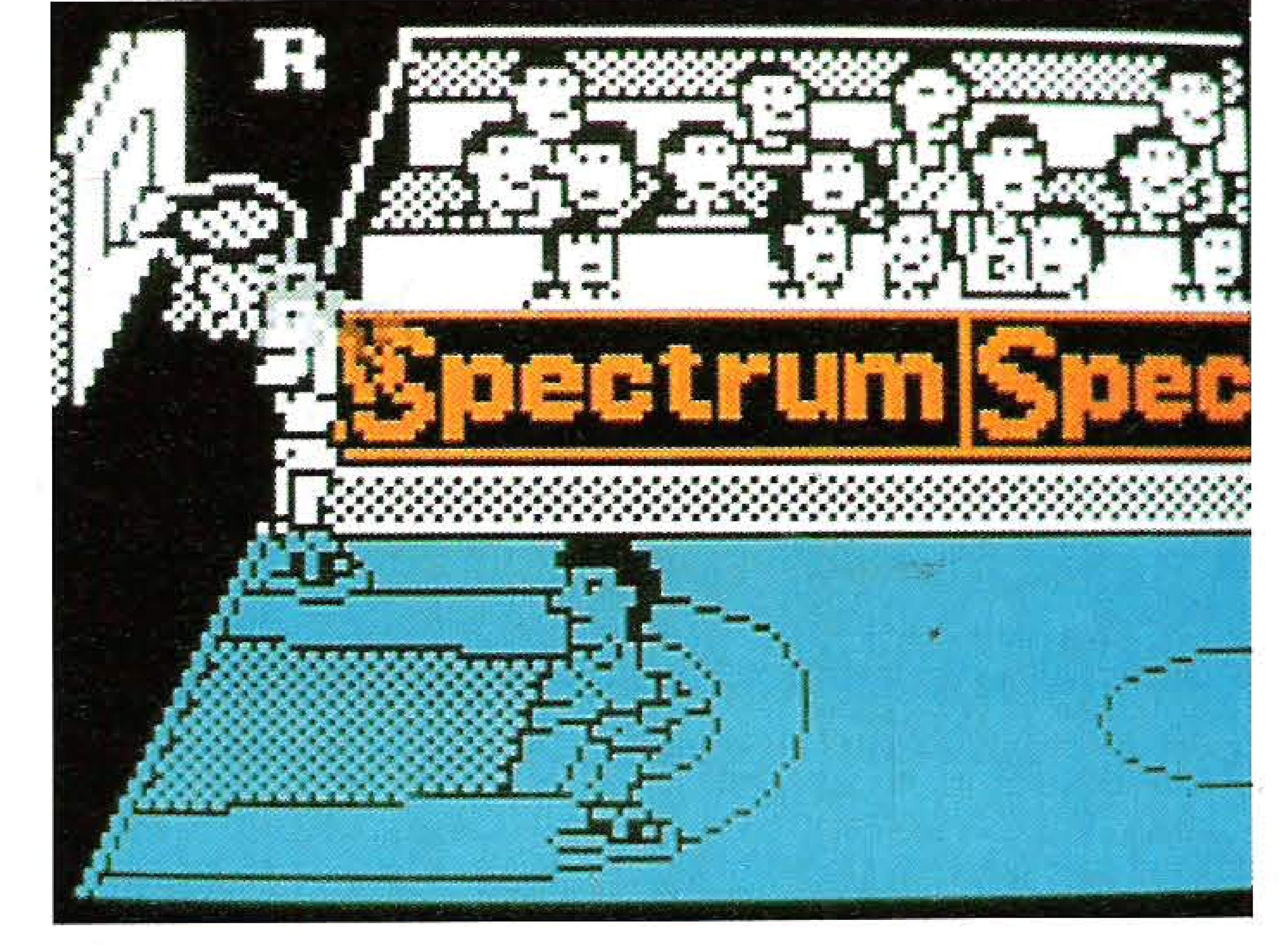
Da sind nicht nur die Zuschauer begeistert, die in der ausverkauften „Spectrum-Arena" das Spiel „Mann gegen Mann" mit gesteigertem Interesse verfolgen. Auch innerhalb der Redaktion hinterließ ein Basketball-Spiel einen nachhaltigen Eindruck, das sich **BASKET MASTER** nennt und von **IMAGINE** stammt!

Praktisch schon kurz nach dem Einlegen der Kassette ahnten wir, was da auf uns zukommt: eine bahnbrechende Neuerung in Sachen „Spectrum-Sport"! Bereits das Ladebild (Basketball-Profi in lockerer Haltung den Ball auftippend) ließ darauf schließen, das mal wieder ein Redaktions-Turnier würde stattfinden werden. Als dann noch die herrliche Grafik und die ausgezeichnete Animation der beiden Spieler „sichtbar" wurde, vergaßen wir recht schnell den mageren Sound und machten den Termin für den Wettkampf fest: er fand sofort statt!

Bevor ich allerdings auf die Feinheiten der Matches eingehe, verstricke ich mich in die Darstellung der trockenen „Statistik", die am Anfang jedes Spieletests steht. Ich sehe zuerst das Hauptmenü. Hier finde ich: 1 Player (am besten mit Kempston gegen den Rechner); 2 Players (zweiter Spieler entweder Kempston oder Tastatur gegen Player 1); 3 Level (Auswahl möglich zwischen „Beginner", „Amateur" oder „Profi", hier „NBA" genannt); 4 Change Names (hier könnt Ihr den Club oder Namen Eurer Wahl eintragen) und 5 Choose Control (entweder vorgegebene Tasten, Kempston oder Neufestsetzung der Tastenbelegung). Und jetzt, nachdem ich mir einen „Namen zugelegt" und einen Partner ausgesucht habe, geht's los! Am besten, man einigt sich auf ein Hin- und Rückspiel. So ist gewährleistet, daß jeder Akteur einmal mit Stick spielen kann.

„One on One" - einer allein gegen den anderen - findet der Schlagabtausch in zwei Spielhälften zu je fünf Minuten statt. Zunächst sind noch einige Unsicherheiten im Spiel, doch das gibt sich mit der Zeit. Ich dribble also drauflos, versuche den Gegner ins Leere laufen zu lassen - was schwierig genug ist - und halte dann drauf. Der Lohn: Ein Korb, zwei Punkte bei einem erfolgreich abgeschlossenen Angriff. Doch: Da ist noch der Gegner. Der versucht natürlich dasselbe. Also, ran an den Mann, aufpassen, daß man in dem Augenblick den Feuerknopf drückt, wenn der Ball die Hand des Kontrahenten verlassen hat. Nur dann kommt man selbst in Ballbesitz. Greift man dagegen zu ungestüm an, so wird u.U. ein Foul gegeben, das in der Kontroll-Tafel (für jeden Spieler eins, unter dem entsprechenden Spielfeld) angezeigt wird. Das Foul zieht immer Strafwürfe nach sich. Zunächst einmal muß man aber den ersten im Korb unterbringen, um den zweiten zu erhalten. Hier erhält man, getreu den Regeln, pro Korb nur einen Zähler. So ist es auch möglich, einen Drei-Punkte-Korb zu erzielen, wenn man außerhalb des gegnerischen Wurfkreises abzieht und trifft! Der augenblickliche Spielstand sowie die verbleibende Zeit werden ebenso detailliert angezeigt wie die Regelverstöße, die sofort mit Ballverlust geahndet werden. Zurück ins eigene Feld zu spielen, ist verboten. Auch Schrittfehler sind „verpönt" und werden gnadenlos abgepfiffen. Bei einem Foul erfolgt ein Strafwurf (oder zwei); insgesamt kann sich jeder Spieler - wie im richtigen Leben - nur fünf Fouls erlauben. Beim sechsten ist das Spiel für den Sünder zuende.

Zur Steuerung: Mit dem Stick hat man es natürlich am einfachsten, die Figur zu bewegen und den Ball genau zu plazieren. Obwohl, wie ich mir sagen lassen mußte, es auch „Tastatur-Künstler" gibt, die es zu einer Meisterschaft auf dem Keyboard gebracht haben. Der Spieler läuft nach links, getreu der Stick-Bewegung, dribbelt automatisch. Den Ball kann man nun solange führen, wie man schnell und wendig genug ist, ihn vor dem „Feuerdruck" des Gegners abzuschirmen. In einer günstigen Position angelangt, drückt man nun seinerseits zweimal Feuer, und der Ball verläßt die Hand des hochspringenden Spielers (meist) in Richtung Korb. Der Konkurrent versucht durch sein „Aufsteigen", den Ball abzufangen, um eventuelles Unheil zu ver-



meiden. Ein kleiner Tip: Werfen Sie nicht zu früh ab! Die Chance, den Ball vor dem Korb noch runterzuholen, ist für den Gegenspieler relativ groß. Wer sich zutraut, bis unter den Korb zu laufen, hat bessere Möglichkeiten, zwei Punkte zu holen. Bei einem Rebound sollte man schnell reagieren - nicht gleich springen, das läßt Sie auf der Stelle „kleben", der Gegner ist u.U. schneller. Bei einem „normalen" Angriff sollte man sich durchkämpfen, den Feuerknopf einmal für den Angriff mit dem Rücken zum Korb (Ball abschirmen) drücken um dann beim Korbwurf, ich wiederhole mich gern, zweimal „Feuer" zu drücken. Bisweilen zeigen die Akteure die tollsten „Körbe": Dunking, Wurf über den Kopf nach hinten oder eine Art „Seitfallwurf". Sehr schön auch: Bei den meisten Aktionen wird eine Wiederholung eingeblendet, die in starker Vergrößerung und in Zeitlupe den gelungenen Korbtreffer nochmal zum Genießen nachliefert!

Am Ende jedes Spieles wird eine Statistik eingeblendet, der ich entnehmen kann, wie meine Chancenausnutzung ausschaut, wieviele Freiwürfe ich hatte, wieviele erfolgreiche Drei-Punkt-Würfe ich verwerten konnte und: Wie oft ich gefoult habe.

BASKET MASTER ist ein begeisterndes Sportspiel (zunächst?) für den Speccy, das ich jedem User dieses Rechnertyps empfehlen **muß.** Ich hoffe nur stark, daß dieses moderne *One on One* bald seine





Konvertierung für andere Rechner erfährt. Ich bin sicher, daß man noch sehr viel über das IMAGINE-Produkt hören wird. Der Weg in die Charts und in die Herzen der Fans ist gewiß. Ein Bravo geht nach Manchester zu IMAGINE!

Manfred Kleimann

Animation	**11**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**12**
Preis/Leistung	**11**

Und was sagt der Bernd dazu?
Was soll ich schon sagen? **Super!!!** BASKET MASTER ist ein Sportspiel, wie es auf dem Spectrum wohl nicht realistischer dargeboten werden kann. Fantastisch finde ich die „Slow Motion", die Zeitlupe, die (um etwa das Dreifache vergrößert) den zum Treffer führenden Angriff noch einmal nachzeichnet. Es ist schon toll, wenn man hier den angreifenden Spieler dribbeln, ihn zum Wurf ansetzen, hochsteigen und den Korb erzielen sieht. Echtes *„Sportschau*-Feeling"! Okay, der Sound ist wirklich nicht gerade überwältigend, aber: Was nützt der beste Sound, wenn der Rest nichts taugt? Bei BASKET MASTER ist es halt umgekehrt - die Titelmelodie und die Geräuscheffekte sind etwas dürftig, aber alles andere ist vom Feinsten. Mein Tip: Unbedingt zugreifen!

Sechs auf einen Streich –

eins schlimmer als das andere!

Zwei Kompilationen von Sportspielen erreichten uns unlängst, die verschiedener kaum sein können: Die eine im attraktiven Geschenkkarton, die andere eher im nüchtern-sachlichen „Flachmann-Look"; hier eine Anhäufung von Sportprogrammen, die man getrost zur Elite dieses Genres zählen kann, da eine Ansammlung von relativ unbekannten Produkten, die inzwischen längst in Vergessenheit geraten sind. Die Rede ist von GAME, SET AND MATCH (siehe Bericht von Peter Braun) auf der einen und COMMODORE 64 SPORTS PACK auf der anderen Seite, das ich mir für Euch etwas näher angeschaut habe.

Programm: Commodore 64 Sports Pack, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 26 Mark (Disk.), **Hersteller:** Prism Leisure, England.

Sechs Programme versucht **PRISM LEISURE** auf seinem **COMMODORE 64 SPORTS PACK** - gewissermaßen im „zweiten Anlauf" - noch an den Mann zu bringen. Diese sind: TURBO 64, DERBY DAY, PILOT 64, HANDICAP GOLF WORLD CUP und TEST MATCH. Interessante Feststellung am Rande: Alle Programme lassen sich auf Wunsch listen, doch dadurch will ich mich natürlich nicht beim Test beeinflussen lassen.

Fangen wir an mit TURBO 64: Es handelt sich hierbei um die Simulation eines Autorennens, die wohl schon zum Zeitpunkt ihres Entstehens vor etwa drei Jahren keinen Hund hinter dem Ofen hervorgelockt hätte. (Bemerkenswerterweise handelt es sich bei diesem Programm, wie ich im Test feststellte, übrigens um eine FREEZE-FRAME-Kopie.) Die Grafiken sind schlichtweg schauderhaft (gehören aber noch zu den besten der auf der Kompilation enthaltenen Spiele), der Sound beschränkt sich auf die Fahrgeräusche; irgendwelche Besonderheiten sind nicht zu nennen - kurz und gut: Schlecht!

Der Nächste im Bunde ist DERBY DAY, ein Pferderennen, bei dem man jedoch auf die Gäule keinerlei Einfluß ausübt. Stattdessen muß man Wetten abschließen und hoffen, daß der zum Favoriten auserkorene Traber als erster die Ziellinie erreicht. Teilnehmen können bis zu fünf Mitspieler; wer sein Kapital auf die falschen Pferde gesetzt hat, scheidet aus. DERBY DAY ist ein anspruchsloses, in Basic geschriebenes Spiel, das jedoch noch halbwegs Spaß machen kann.

Weiter geht es mit PILOT 64, einem Flugsimulator, und nun wird es auch schon wieder ganz schön bitter. Das Programm wartet mit einer Grafik auf, wie man sie einfacher (was noch sehr höflich formuliert ist) wohl kaum hätte machen können. Um nicht allzu hart mit diesem Programm ins Gericht gehen zu müssen, wenden wir uns am besten gleich dem nächsten Spiel auf dem SPORTS PACK zu, müssen aber leider auch hier wieder eine herbe Enttäuschung erleben.

HANDICAP GOLF nämlich ist um keinen Deut besser als die vorher erwähnten Produkte - im Gegenteil: Es reiht sich nahtlos ein in diese Riege absolut schlimmer Programme. Zwei Witzfiguren, der Golfer und sein Caddy, stiefeln bei diesem Spiel durch ein Gelände, das jedes Detail vermissen läßt. Die Steuerung der Aktionen ist umständlich, der Sound beschränkt sich auf ein eintöniges „Plopp" beim Schlagen des Balls. Also: Auch wieder nichts!

Auf der zweiten Diskettenseite stehen dem Unentwegten nun noch zwei Spiele bevor; das erste ist WORLD CUP, ein Programm aus dem Jahre 1984, das auf das Konto von ARTIC COMPUTING geht. Bei diesem Fußballspiel sind die Kicker derart klein dargestellt, daß man sie mit der Lupe auf dem Feld suchen möchte. Die Hintergrundgrafik - Kringel und Striche - bringt ganz sicher nicht den gewünschten Effekt einer begeisterten Zuschauerkulisse rüber, und somit müssen wir leider auch WORLD CUP abhaken.

Wer nun aber glaubt, daß es nicht mehr schlimmer kommen kann, der wird sich bei TEST MATCH eines besseren belehren lassen müssen. Dieses Cricket-Spiel ist der absolute Gipfel der Kompilation - übler geht's nimmer! Winzige Figürchen stehen da auf dem Feld herum, und verzweifelt versucht man, den etwa stecknadelgroßen Ball zu erhaschen. Lassen wir es bleiben!

Um ein kurzes Resümee zu ziehen (auf eine Bewertung nach unserer Punktskala möchte ich lieber verzichten), muß ich in diesem Falle meinen Grips nicht sonderlich strapazieren, denn mit einem Satz ist an sich alles gesagt: 26 Mark sind entschieden zuviel für eine Leerdiskette!

Bernd Zimmermann



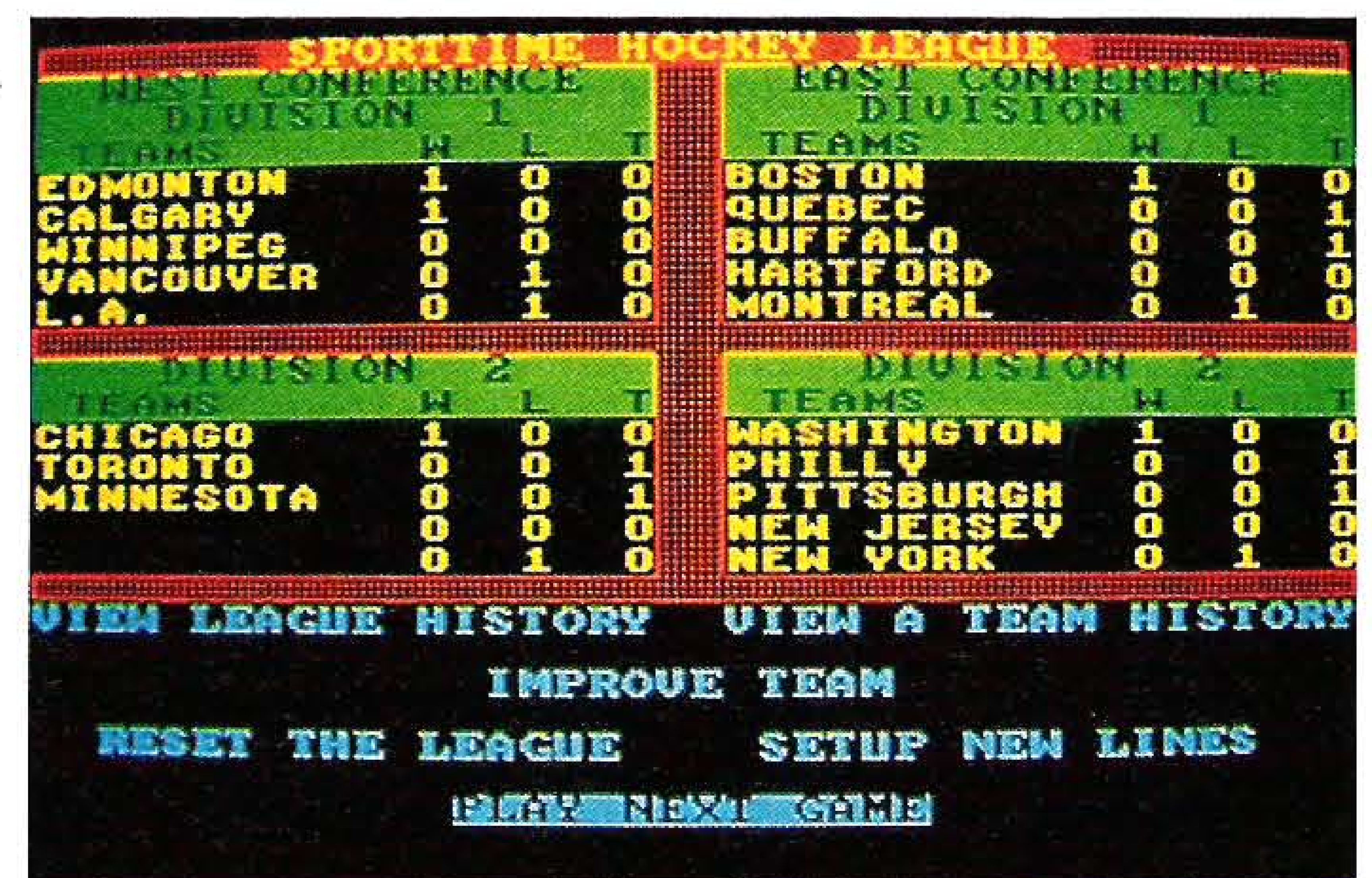
... mit „Lattek" kam der Erfolg

Programm: Superstar Ice Hokkey, **System:** IBM (gestestet), C-64, ST, Amiga, **Preis:** ca. 32 Mark (C-64-Kass.); ca. 47 Mark (C-64-Disc); etwa 75 Mark für IBM, ST & Amiga, **Hersteller:** Databyte, 15 Wolsey Mews, Kentish Town, London NW5 2DX.

In den vergangenen Monaten, gar Jahren, bekamen wir Sportskanonen immer wieder Sport-Spiele und -Simulationen für unsere Rechner. Die Themen: von Fußball über Golf bis hin zum Wasserball. Auch einige „Eishockey-Versuche" befanden sich unter dem Wust der einschlägiger Software. **DATABYTE** beglückt uns nun mit einer Art Kombination aus Action- und Strategie-Game, das sich mit den Puckjägern und deren „Problemen" auseinandersetzt. **SUPERSTAR ICE HOCKEY** ward es genannt, kam zunächst für den 64er heraus und ist jetzt für alle PC-Freunde zu haben.



Ich gehe mal davon aus, daß der Sport-Crack mit den Regeln des Eishockey vertraut ist. Wer diese nicht kennt oder den etwas harten und schnellen Sport nicht mag, wird sich das Ding sowieso nicht kaufen, was allerdings schade wäre. Kurzum: SUPERSTAR ICE HOKKEY ist ein feines Spiel! Es ist außerordentlich spannend. Es wird so manchen Freak (zumindest) ein paar Stunden beschäftigen. Es ist ein Game, das besonders bei der Zwei-Spieler-Option für gelungene Unterhaltung sorgt!
So kann man allein gegen den Rechner oder gegen einen Mitstreiter antreten. Sehr schön auch, daß man mit 'nem Kumpel oder einer Freundin (das überlasse ich Euch) gegen den Computer um Tore und Punkte spielen kann. Letzteres macht besonders Freude, weil einer den Part des Keepers und der andere den des Superstürmers übernehmen kann. Zu Beginn des Spiels erscheint das Hauptmenü, das folgendermaßen ausschaut:
DETAILS - Wieviel Leute auf dem Eis? (normalerweise 6). Spieldauer? (normalerweise pro Drittel fünf Minuten). Welche Farbe hat Ihr Trikot? (hier kann man zwischen Rot, Blau, Grün auswählen).
CONTROL - Auswahlmöglichkeit der verschiedenen Modi. Wer übernimmt den Stürmer, wer den Torhüter? Möchten Sie selbst das Team coachen? Hier wird, wie bei allen Features des Menüs, mit dem „Maus-Stick-Zeiger" das entsprechende Feld oder eine Ziffer angefahren und die Auswahl mit Feuerknopfdruck bestätigt. Sie können nun entscheiden (Joystick 1; Joystick 2; Computer), welche Art von Match Sie bevorzugen.
RULES (Regeln) - Abseitsregel, ja oder nein? Spielart? Übungsmatch oder Liga-Spiel?
START - Cancel (alle Eingaben ungültig) oder Play (Auf geht's!)
Ich entschied mich für den Zweier-Modus gegen den Rechner, sechs Cracks im Team, fünf Minuten pro Spieldrittel, für die Steuerung des Torwartes und für Thomas „Brandy" Brandt als Stürmer und Coach (Trainer). Nach dem RETURN erscheint nun ein weiteres Menü, wo der Coach, sprich Brandy, den Einsatz der Leute, die Stärke der Sturm- und Abwehrreihen sowie die Taktik bestimmt. Dann geht's ins erste Match gegen Toronto. Trotz anfänglicher Schwierigkeiten..., na ja, wir haben 12:1 verloren. Beim zweiten Spiel ging es dann schon härter zur Sache. Wir hatten endlich raus, daß es durchaus zum Vorteil gereichen kann, die Gegner per Stockschlag aufs Eis zu zwingen. Diese bleiben nämlich ein paar Sekunden benommen liegen, können zeitweise nicht ins Spiel eingreifen. Die Mannschaft kämpfte aufopferungsvoll für unseren Stürmer, versuchte alles, um ihn in Schußposition zu bringen. Nur: Dieser war meist zu langsam oder schlug sich mit den Gegnern rum. So versuchte es das Team (wird durch die Strategie-Sequenz, die Brandy bestimmte, vom Rechner „gesteuert") auf eigene Faust - und erzielte vier Tore. Der einzig „echte" Treffer wurde von Brandy in der 12. Minute erzielt, als jener per Zufall den Puck über den Keeper schlenzte. Dennoch: Trotz guter Leistung reichte es gegen irgendwelche „Devils" nur zu einem Remis (5:5). Dann hatten wir es leid - ein neuer Trainer mußte her! Im Klartext: Das Coachen überließen wir dem IBM, der seine Sache prächtig machte. Urplötzlich hatten wir die idealen Sturm- und Abwehrreihen auf dem Eis. Thomas brauchte bisweilen die Kelle nur noch dranzuhalten - einzig der Torhüter (also ich) hatte seine liebe Müh' mit den gegnerischen Stürmern.
Scherzhaft bemerkte ich: „Wir fangen zwar ein paar Eier, dafür hat sich aber unser neuer Trainer schon bezahlt gemacht. Wie bei Köln - wo Lattek ist, ist der Erfolg!" Endergebnis gegen Ney York: 6:4 für die DEG (wir hatten den Namen des Teams umgetauft).
Wer sich also gleich in die Liga-Matches stürzen will, der muß drei verschiedene „Cups" ausspielen. Hierbei ist frei wählbar, ob pro Cup vier, sieben oder elf Begegnungen gewünscht werden. Desweiteren ist es an Ihnen, wieviele Spiele Sie gegen Ihre Kontrahenten bestreiten möchten: ein Spiel, Best of 3 oder Best of 5. Ziel ist es, immer eine Runde weiterzukommen, um dann zum SUPERSTAR-Team des ICE HOCKEY aufzusteigen.
Zur Taktik: Es hängt ganz davon ab, welche Art von Angriff oder Verteidigung Sie anwenden möchten. Bei stärkeren Teams (in der Regel Mannschaften, die an der Spitze der Tabelle stehen) sollte man etwas vorsichtiger sein. Angriff total ist dann fatal (reimt sich sogar)! Der Manager kann auch Zwangspausen für manche Spieler anordnen, Cracks verkaufen, die Aufstellung der Reihen verändern, die Stärke von Abwehr



und Angriff je nach Spielsituation ändern und natürlich neue Spieler einkaufen.
Natürlich haben wir auch mal zu zweit gegeneinander gespielt. Nur mit Torhüter und Stürmer. Auf der Spielfläche war viel Platz. Jeder konnte mal ungehindert a la Kühnhackl im Penalty-Stil aufs Tor zulaufen. War schon toll. Hat uns riesigen Spaß bereitet.
Zum „Look": Die Grafik ist (man möge mir verzeihen!) für den PC überraschend gut. Auch die Animation der Spieler (Durchstarten im Schlittschuschritt, Abbremsen, Schlagschüsse usw.) ist ausgezeichnet. Der Torwart verhält sich bei seinen Paraden absolut wirklichkeitsgetreu!!! Übrigens: Bernd Zimmermann erwies als Meister seines Torwartfaches. Er war praktisch nur durch abgefälschte Schüsse oder durch die Behinderung seines eigenen Mitspielers (Thooomas!!) zu bezwingen. Was der aus dem IBM-Kasten rausgeholt hat, konnte sich sehen lassen. Das beeindruckte auch manchmal



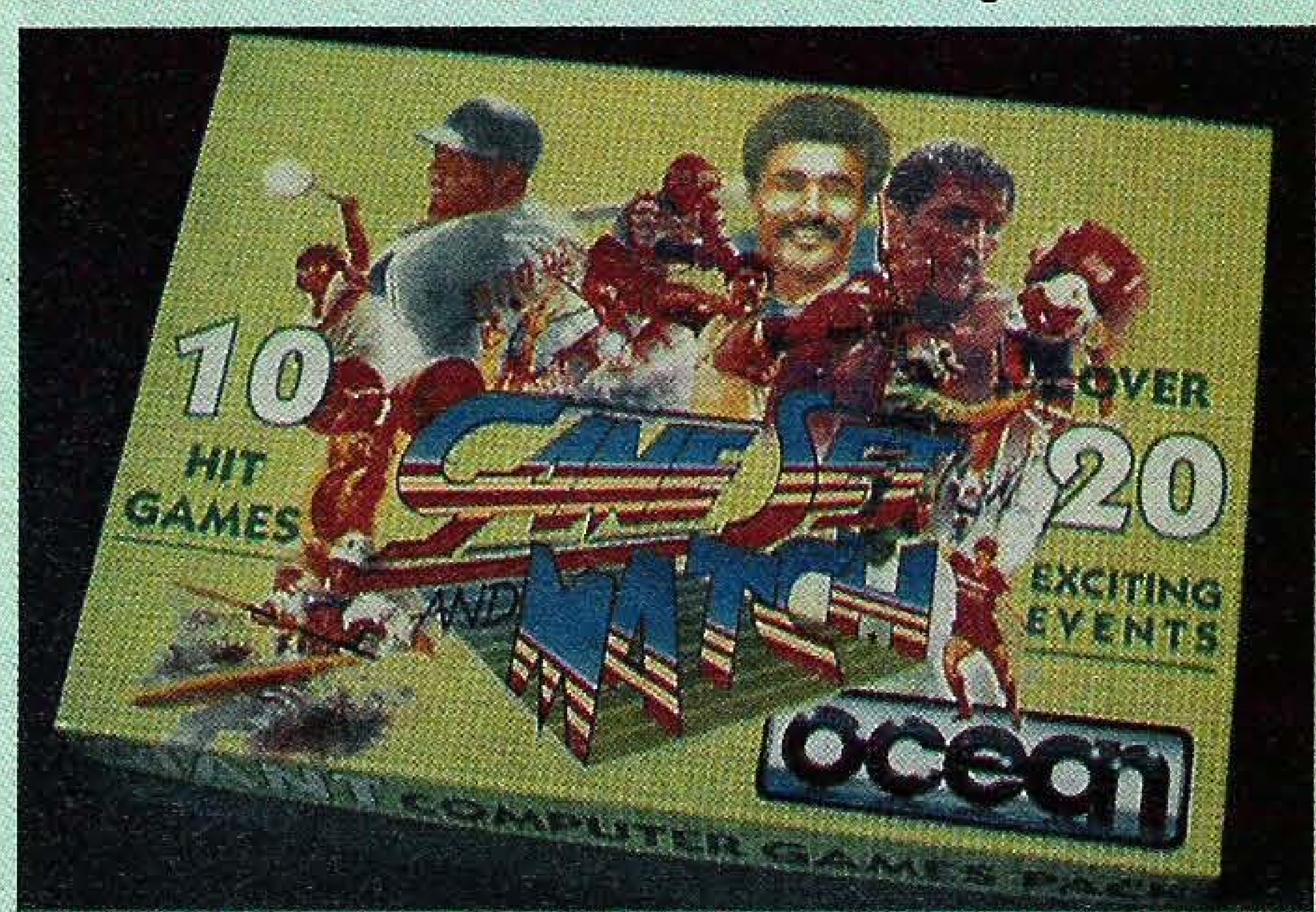
den Schiedsrichter, der nach jeder Aktion (in den meisten Fällen bei Abseits oder Zeitstrafen) auf der Mattscheibe erschien. Dieser schneidet entweder Grimassen, verdreht die Augen oder strahlt übers ganze Gesicht. Der Sound hält sich beim PC in Grenzen. Die Schuß-, Schlag- und „Foul"-Geräusche sowie die Torschreie sind IBM-mäßig „mäßig". Ein Wort noch zu den Regeln: Man glaubt es kaum, aber im „Lande des Eishockey" (Kanada/USA), wo der SUPERSTAR programmiert wurde (MINDSCAPE), hätte ich etwas bessere Regelkunde und -umsetzung erwartet. Abseits wird erst dann gepfiffen, wenn der im gegnerischen Drittel stehende Spieler den Puck berührt. Desweiteren wird ein unerlaubter Weitschuß bzw. ein zwei-Linien-Pass nicht geahndet. Dennoch: Dafür aber wird man mit einem Spiel beglückt, das in puncto Spielaufbau (Strategie) und Spielablauf (Action) den PC-Freunden einiges zu bieten hat. Meiner Meinung nach ein Hit! *Manfred Kleimann*

Animation	**9**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**9**

Sport mal 10

Programm: Game, Set and Match, **System:** C-64, Spectrum (getestet), Schneider, **Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Ocean, England.
Der Anteil von sog. Samplern unter der angebotenen Software scheint in letzter Zeit wieder beträchtlich zu steigen. **OCEAN** will natürlich den Anschluß an den neuen Trend nicht verpassen und veröffentlicht mit **GAME, SET AND MATCH** eine bunte Mischung aus 10 verschiedenen Sportprogrammen. Insgesamt sind es jedoch über 20 verschiedene Disziplinen! Gut, gut, wäre da nicht die teilweise miserable Qualität einiger Programme zu nennen. GAME, SET AND MATCH iat also eine recht gelungene Mischung aus sehr guten Programmen und einigen Ladenhütern! Die englische Anleitung, die mir vorliegt, ist zwar teilweise schwer verständlich, weil kompliziert geschrieben, kann aber über die Qualität mancher Programme nicht hinwegtäuschen.
Fangen wir also an, den Sampler in seine Bestandteile zu zerlegen. Als erstes Programm wird **BARRY MCGUIGAN'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING** angeboten, ein Programm, das die Erwartungen in den klangvollen Namen keineswegs erfüllen kann. Zwei Boxer stehen sich in einer grafisch gut gestalteten Arena gegenüber und versuchen sich gegenseitig in die Bretter zu hauen. Zwar bietet das Programm viele Variationsmöglichkeiten, aber das Tempo des Spiels bringt fast jeden zum Einschlafen. Die Animation ist so lala, geht aber gerade noch. Der Sound ist dagegen schrecklich (mit so einer Titelmelodie würde ich die Ratten aus meinem Zimmer treiben!). Drehe ich nun die Kassette um, so ziehe ich mir als nächstes **POOL** rein, eine Billardsimulation, die nur eingefleischte Pool-Fans vom Hocker reißt, wenn überhaupt. Ich kann dem Spiel einfach nichts abgewinnen, nach 10 Minuten mache ich Schluß damit. Auf zum nächsten Programm: **WORLD SERIES BASEBALL.** Das Programm ist mir noch in guter Erinnerung. Die Grafik ist nicht übel, die Geschwindigkeit ist gut und das Programm hinterläßt einen guten Gesamteindruck. Wenn ich doch bloß mal die Baseballregeln verstehen würde! Wer sich da nicht auskennt, steht auf verlorenem Posten. Das erste gute Programm des Samplers! Gleich dahinter befindet sich **TWO ON TWO BASKETBALL.** Ehrlich gesagt habe ich mir das Programm schlechter vorgestellt. Es geht aber so. Wenn ich aber dagegen *W.S. Basketball* sehe, frage ich mich, warum nicht dieses Programm mit auf den Sampler genommen wurde. Die Grafik von TWO ON TWO BASKETBALL sieht (noch) erträglich aus, aber das Spiel ist auch kein Hit.
Die nächste Enttäuschung folgt auf der Rückseite der Kassette: **SUPERSOCCER.** Eine Fußballsimulation, die laut Hersteller sehr realistisch ist. Wenn ich sehe, mit welch atemberaubender Geschwindigkeit die Jungs dem Ball hinterherjagen, fallen mir die Augen zu! Auch hier sind die Variationsmöglichkeiten sehr groß, aber sonst...? Wer die ASM 4/87 hat, kann ja noch mal nachlesen, was ich von SUPERSOCCER halte, meine Meinung gilt heute noch.

Das sechste Programm macht mir endlich wieder Hoffnung: **PING PONG**, eine Tischtennis-Simulation. Die beiden Spieler werden zwar nur von den bei-



den Schlägern dargestellt, das tut der Spielfreude aber keinen Abbruch. Die Geschwindigkeit des Spieles kann man als hoch bezeichnen, die Grafik ist auch gut. Am Anfang fetzt noch ein sehr guter Titelsound los, im Spiel hört man dann die bekannten Ping-Pong-Geräusche, und Applaus gibt's auch noch. Vorläufig bin ich glücklich!
Meine Freude wird durch das nächste Programm gebremst: **TENNIS.** Mir fehlen die Worte, das hätte viel besser werden können! Riesen-Spieler auf dem Tennisfeld, mit eckigen Bewegungen, wobei der Computer ein sehr starker Gegner ist. Wie soll da Freude aufkommen? Doch nur, wenn man TENNIS zu zweit oder im Doppel spielt. TENNIS ist somit 1983er Standard, mehr nicht!
Mit Schlägern geht's gleich weiter, denn **SQUASH** ist an der Reihe. SQUASH ist ein schon betagtes Spiel, das jedoch seinen Reiz noch nicht verloren hat. Aber das Game ist auch sehr schwer, dank des hohen Spieltempos. Liebhaber dieser Sportart werden sicher ihren Gefallen daran finden. Kommen wir nun zu den leistungsstarken Programmen dieses Samplers, zunächst **HYPERSPORTS.** Zum ersten mal kommt Spannung und Freude auf. Eine Supergrafik, vermischt mit gutem Sound läßt Freude und vor allem Motivation aufkommen, das Sportlerherz schlägt höher! Sechs Disziplinen müssen heil überstanden werden, dabei kann man sagen, daß jede Disziplin ihren eigenen Reiz hat. Dabei ist HYPERSPORTS schon zwei Jahre alt und mit Abstand das beste Programm der Compilation! Wer Sportspiele mag, kommt an HYPERSPORTS eigentlich nicht vorbei!
Etwas schwächer, aber immer noch ganz interessant ist **DALEY THOMPSON'S SUPERTEST,** das letzte Programm der Sammlung. Ähnlich wie bei HYPERSPORTS geht es hier darum, mehrere Disziplinen, acht an der Zahl, zu überstehen. Einige Disziplinen sind interessant, wie Riesenslalom, Rudern und Tauziehen, andere wie Radfahren oder Pistolenschießen weniger. Alles in allem ist SUPERTEST nicht gasnz so gut wie HYPERSPORTS, kann aber auch noch überzeugen. Mir gefällt's!
Ein Schlußurteil nach solch einem Marathontest fällt nicht leicht, zu groß sind die Unterschiede in der Qualität einiger Programme. Teilweise war die Enttäuschung schon recht groß, vor allem, wenn man das Cover mal näher betrachtet. Da ist die Rede von 10 Hit Games. Das ist nun wirklich übertrieben, bei den vier Flops, die sich darunter befinden. Der Preis von ca. 45 DM widerum ist nicht zu hoch bemessen, da man für das Geld auch einige sehr gute Programme auf dem Sampler findet. *Peter Braun*

Animation	**3-11**
Sound	**3-10**
Realitätsnähe	**5-10**
Spaß/Spannung	**2-10**
Preis/Leistung	**8**

Rasante Fahrt

Programm: Test Drive, **System:** C-64 (get.), Amiga, **Preis:** C-64 ca. 50 DM (Disk.), Amiga ca. 75 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA.

Stellen Sie sich vor, Sie hätten genug Geld, sich eines der schnellsten Autos der Welt zu kaufen. Nehmen wir mal an, Sie könnten sich zwischen einem Lotus Turbo Esprit, einem Lamborghini Countach, einem Porsche 911 Turbo, einem Ferrari Testarossa oder einem Chevrolet Corvette entscheiden. Nachdem Sie mit einem Bündel Tausender gewedelt haben, bietet Ihnen der Verkäufer an, mit jedem Wagen eine Testfahrt zu machen. Bevor Sie jedoch starten, schauen Sie die Prospekte an und vergleichen die technischen Daten. Dies geschieht, indem Ihr 64er Ihnen die Wagen mit deren technischen Daten, wie Hubraum, Leistung, Beschleunigung, Bereifung, etc., vorstellt. Nachdem Sie sich entschieden haben, steigen sie in den Wagen, starten ihn, kurbeln die Scheibe herunter und verabschieden sich mit einem coolen Grinsen vom Verkäufer. Möglich macht diesen Traum **ACCOLADE** mit seinem neuen Spiel **TEST DRIVE**.



Nun blendet Ihr 64er auf dem Bildschirm ein originalgetreues Cockpit des gewählten Wagens ein. Im unteren Viertel sehen Sie Lenkrad, Drehzahlmesser und Tacho. Im oberen Teil des Bildschirms befindet sich das Radarwarngerät und logischerweise der Rückspiegel. Wahlweise kann dort auch eine digitale Anzeige der unteren Instrumente dargestellt werden.



Als Teststrecke wählen Sie sich eine kurvenreiche Bergstraße, die rechts vom Fels begrenzt wird und links im Nichts endet. Als Ziel haben Sie sich den höchsten Punkt der Straße gesetzt. Per Knopfdruck legen Sie nun den ersten Gang ein, und die geballte Kraft von 4 bis 12 Zylindern tobt in Ihrem Computer. Doch wenn Sie glauben, daß Sie nur schalten, gasgeben und lenken müssen, haben Sie sich getäuscht. Nicht nur enge Kurven, Sonntagsfahrer, LKW's und Gegenverkehr können Ihrer Testfahrt ein plötzliches Ende bereiten, sondern auch zahlreiche Highway-Sheriffs warten auf Sie (Achtung: Radarfallen!). Am Ende eines Streckenabschnittes tanken Sie auf und erhalten einen Statusbericht.

Je weiter man fährt, desto schwieriger ist die Strecke. Die Grafik und Animation bei TEST DRIVE ist für 64er-Verhältnisse Spitzenklasse. Hier wären zu erwähnen: Realistische Darstellung der Straßenverhältnisse (Autos, Schilder, etc.), hervorragende Vorstellung der zur Auswahl stehenden Wagen, naturgetreue Lenkung und der Rückspiegel, der den rückwärtigen Verkehr zeigt. Die Spielmotivation wird durch den abgespeicherten Highscore zusätzlich erhöht.

Das Spiel ist mit keinem anderen Programm dieser Gattung zu vergleichen, da hier ein bisher nie dagewesener Realitätsgrad erreicht wird. Dieses Spiel darf auf keinem Fall in Ihrer Programmsammlung fehlen, es sei denn, Sie besitzen einen der Wagen!!! *UP*

Animation	**10**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**10**

Die Chance . . .

. . . sein Hobby zum Beruf zu machen und vielleicht den Einstieg in eine erfolgreiche Zukunft zu schaffen, hat man nicht alle Tage. Vielleicht kann sich dieser Traum von einer kreativen Tätigkeit bei freier Einteilung der Arbeitszeit für ein paar von Euch erfüllen. Wir sind nämlich überzeugt, daß es sicher viele Hobbyprogrammierer unter unseren Lesern gibt, die sich gern einmal mit den „Großen" der Softwareszene messen würden – und dies auch könnten!

Doch: Wie knüpft man die nötigen Kontakte an, wie geht es weiter, wenn man sein Programm erst einmal fertiggestellt hat? Hierbei wollen wir Euch zur Seite stehen: Wir sind Euch behilflich bei der Suche nach den passenden Ansprechpartnern, beraten Euch beim Abschluß von Verträgen, arrangieren die Vermarktung Eurer Programme, kurz: Wir sorgen dafür, daß Eure mit viel Arbeit geschaffenen Werke nicht ihr Dasein in der Schreibtischschublade fristen müssen. Außerdem werden wir, beginnend mit der Ausgabe 1/88, in jedem Heft das uns am besten erscheinende Programm ausführlich vorstellen. Hierzu werden wir eine ganz neue Rubrik einrichten, für die wir den Namen MICROWELLE ausgesucht haben.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege

c16chris

★ Immer auf die „armen" Russen!

Programm: Hunt for Red October, **System:** Amiga, ST (beide getestet), IBM-Kompatible, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Argus Press Software, London, England.

Die „armen" Russen hatten ja schon des öfteren unter der Spielsucht der „dekadenten" westlichen Zivilisation zu leiden. In etlichen Programmen hatten sie den Part der Bösewichter zu übernehmen. Nun, auch das neue Spiel von **ARGUS PRESS** widmet sich ausführlich diesem Thema. Nur das diesmal ein russischer U-Boot-Kapitän der Held der Geschichte ist. Worum geht's? Der Name des Spiels, **HUNT FOR RED OCTOBER** (auf Deutsch: „Die Jagd auf die Rote Oktober"), läßt schon einiges vermuten.

Der Kapitän des neuen, mit einer revolutionären Technik ausgestatteten, U-Bootes „Red October" will sich in den Westen absetzen. Die Crew ist auf seiner Seite. Die russische Marine aber nicht. Da das Boot auch mit 26 (in Worten: sechsundzwanzig!) SS-N-20 SEA-HAWK-Raketen ausgerüstet ist, welche ausreichen, um 200 Städte zu vernichten, setzt die russische Marine alles daran, um die Flucht der „Red October" gewaltsam zu beenden. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des sowietischen Kapitäns Marko Ramius (Name wurde nicht von der Redaktion geändert; der Typ heißt so!) und hat die Aufgabe, das Boot und die Besatzung sicher ins „gelobte Land" zu bringen. Dies ist natürlich nicht einfach, da sich eine Menge Schiffe in der Gegend herumtreiben, die alle nur ein Ziel kennen: „Findet und vernichtet die RED OCTOBER." Das Spiel selbst ist eine Simulation und am ehesten noch mit einem ebenso bekannten wie indizierten U-Boot-Simulations-Programm zu vergleichen. Daher befürchte ich auch, daß dieses neue Produkt ein ähnliches Schicksal erleiden wird. Zu Beginn des Spiels sieht man einige Kontrollinstrumente und, in der Mitte des Bildschirms, eine Karte, auf der man die Position des eigenen Bootes, aber auch die eines eventuellen Gegners sehen kann. Mit Hilfe der Maus können nun zahlreiche Icons angewählt werden. Da wären zunächst mal die üblichen Steuervorrichtungen wie: Geschwindigkeit, Tiefe und Richtung. Dann kann die Art des Antriebs ausgesucht werden, wobei man die Wahl zwischen Nuclear- und Dieselantrieb hat. Darüberhinaus ist es möglich, die Antriebskraft über eine normale Schiffsschraube oder eine Caterpillar-Schnecke (eine Art Schneckenantrieb, die sehr leise ist, wobei „Schnecke" nichts mit dem Tempo zu tun hat) ins Wasser zu bringen. Diese Antriebsart ist zu empfehlen, wenn viele feindliche Schiffe in der Nähe sind und man auf „Schleichfahrt" gehen muß. Wird man angegriffen, dann sollte man sich verteidigen. Dazu muß bis auf Periskop-Tiefe aufgetaucht werden. Nun fährt man das Kampfperiskop aus, dreht es, bis der Gegner in der Mitte ist und betätigt das „Lock-Icon". Jetzt wird das Torpedorohr, aus dem man Feuern möchte, ausgewählt, „FIRE" angeklickt und das Torpedo rast los. Ganz einfach: Trifft man ein kleineres Schiff, dann geht dieses meistens sofort unter; bei einem größeren Schiff kann es schon mal vorkommen, daß man mehrmals schießen muß. Während dieser Aktionen muß man aufpassen, daß man nicht vom Kurs abkommt oder in ein Wespennest, sprich einen Flottenverband, gerät. In diesem Bericht sämtliche Einzelheiten des Spielverlaufs wiederzugeben, hieße, dem potentiellen Spieler die Spannung zu nehmen. Aus diesem Grund lassen wir es hierbei bewenden. Kommen wir zu der Implementierung des Spielthemas.

Zum Zeitpunkt des Entstehens dieses Berichts hatten wir leider nur die Amiga- und die ST-Version zur Verfügung, daher kann ich zur IBM-Fassung kein Urteil abgeben. Die Grafik ist in beiden getesteten Versionen ungefähr gleich gut. Beim ST ruckt es leider beim Scrollen ziemlich stark. Aber auch des Scrolling der Amiga-Version hätte noch verbessert werden können. Der Sound der ST-Fassung ist leider nicht gerade das Gelbe vom Ei. Beim Amiga hätten die Geräusche ruhig etwas lauter sein können. Eine Titelmelodie gibt es in keiner der beiden Versionen. Als Beigaben erhält man beim Kauf des Programms noch einen Button mit der Aufschrift „RED OCTOBER CREW", eine Mappe mit „Mission Dokuments" und ein 40 Seiten umfassendes Handbuch in Englisch. Bei den „Mission Dokuments" handelt es sich um eine Karte, auf der sämtliche, im Spiel vorkommende Schiffe abgebildet sind und um ein Poster. Kommen wir zum abschließenden



Urteil: HUNT FOR RED OCTOBER ist eine Simulation, die es in sich hat. Auch vom Thema her ist es mal etwas Neues, da nicht der Krieg gegen irgendwelche Bösewichter im Vordergrund steht. Vielmehr ist es ja die Aufgabe des Spielers, möglichst unbeschadet sein Ziel zu erreichen. Dieses erreicht man am besten, wenn man versucht, allen kriegerischen Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen, was aber leider nur sehr schwer möglich ist. Von der Grafik und vom Sound her geht das Programm in Ordnung, obwohl hier noch einige Verbesserungen möglich gewesen wären. Mir hat das Spiel jedenfalls gefallen und, wenn Sie es sich auch zulegen, dann denken Sie daran: Egal, ob Sie die Aufgabe lösen oder nicht, Sie kommen auf jeden Fall in die Schlagzeilen, da am Schluß eine Zeitung eingeblendet wird, die Ihren (Miß-)Erfolg auf der Titelseite groß raus bringt. Und: Beachten Sie bitte die „Anzeige" von ARGUS in der linken oberen Ecke. Ob die kostenlos war? Ein Hit! *Ottfried Schmidt*

Grafik	10
Sound	7
Bedienung	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

„Neuerliche" Auseinandersetzung im Sammelorder

Programm: Conflicts I und II, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** zwischen 30 und 40 Mark, **Hersteller:** PSS, Coventry, England.

Die Spielekompilierungen **CONFLICTS I** und **II** werden Strategiefans nur mit gemischten Gefühlen betrachten. Die Firma **PSS** vereint hier mittelmäßige Games, die sich vielleicht nur als Kompilierung verkaufen lassen. Bei CONFLICTS I handelt es sich um **BATTLE OF BRITAIN**, **FALKLANDS 82** und „..." (von der Zensur gestrichen!). Allerdings ist auf der Schneider-Version des Sets **FALKLANDS 82** durch **TOBRUK** ersetzt. Von der Spielbarkeit her unterscheiden sich die Spiele erheblich voneinander: **FALKLANDS 82** ist ein kinderleichtes Kriegsspiel, wohingegen „..." den Dritten Weltkrieg simuliert, worauf es darauf ankommt, die Zerstörung durch Nuklearwaffen zu verhindern. **BATTLE OF BRITAIN** liegt qualitativ zwischen diesen beiden Spielen: Einerseits ist es nicht gerade realistisch für schlachtbegeisterte Softwarefans, jedoch zu schwierig für Anfänger; andererseits genügt es auch nicht den Ansprüchen eines reinen Actiongames. TOBRUK auf der Schneiderversion bietet zu wenig strategischen Spielraum, hat aber dafür eine gute Panzersimulation. Ähnlich verhält es sich mit CONFLICTS II: Auf der Spectrum-Version gibt's **BATTLE FOR MIDWAY** und **IWO JIMA**, ein Spiel, das stark an FALKLANDS 82 erinnert. Die C64-Version enthält noch ein neues Spiel, das sich bei näherem Hinsehen jedoch nur als Fortsetzung von IWO JIMA mit einer anderen Karte entpuppt. Beide Spiele beschreibt man am besten unter dem Begriff „Shoot'em up". Wirklich lohnend ist das Kriegsspiel BATTLE OF MIDWAY, das man getrost als eins der besten aus dem Hause PSS bezeichnen darf. Es geht um die erste entscheidende Seeschlacht zwischen Amerikanern und Japanern während des Zweiten Weltkriegs. Ein perfektes Kriegsspiel mittleren Schwierigkeitsgrads, das in zwanzig Minuten gespielt werden kann und durch seine Nähe zur historischen Wirklichkeit einiges an Spannung bringt. Falls BATTLE OF MIDWAY einzeln nicht erhältlich sein sollte, lohnt es sich auf jeden Fall, das Kompilierungsset von PSS zu kaufen. Allein dieses Game ist das Geld für das ganze Set wert. *ru*

Grafik	5
Handhabung	8
Spielwert	6
Strategie	8
Preis/Leistung	8

★ Schal, aber nicht banal!

Programm: Evening Star, **System:** C-64 (Disc-Version angeschaut!), Spectrum, Schneider, BBC, **Preis:** ca. 28 Mark; C-64-Disc etwa 36 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England.

Vor knapp zwei Jahren hatte **HEWSON CONSULTANTS** mit der **SOUTHERN BELLE** versucht, längst vergangene Tage britischer Eisenbahn-Historie wieder aufleben zu lassen. Bleiben wir bei der Geschichte: Am 8. September 1962 zog die **EVENING STAR,** so auch der Name des Programms, zum letzten Male den „Pine Express" von Bournemouth nach Bath und zurück. Die altehrwürdige Lok ging in Pension, verschwand im Schuppen. Nun können alle Fans der dampfspeienden Giganten sich als Lokführer oder Heizer versuchen.

Die erste Enttäuschung gleich zu Beginn: Die Simulation ähnelt sehr stark an die von Southern Belle. Die Grafik hat sich kaum verändert: Vektorgrafik, die heute keinen mehr so richtig vom Hocker haut (einen Tunnel erkennt man erst, wenn er „drei Meter" vorm Spieler auftaucht), da sie sich im wesentlichen an die von Southern Belle anlehnt. Zentraler Punkt des Screens ist Ihre EVENING STAR, aus deren „Cockpit" Sie schauen; die Fahrstrecke liegt vor Ihnen. Hier und da erkennen Sie Tunnel, Signale, aber nur wenig von der umgebenden Landschaft. Das Anzeigefeld rechts sagt Ihnen alles über den Kesseldruck, Ihre „Kohle", die Wassertemperatur und die „Zeichen des Himmels", will sagen: der Strecke.

Wie es sich für eine richtige Simulation gehört, findet man in der Anleitung eine ellenlange Beschreibung dessen, was man tun muß, um die Lok bei Laune zu halten. Die Tastenbelegung hier wiederzugeben, hieße, zwei Seiten extra vollzuballern. Will ich nicht. Dafür aber in Stichpunkten, was man so mit der EVENING STAR anfangen kann:


- Trainingsmodus („1" drücken, Return, „C" viermal drücken, dann „R" zweimal, nach 15 Sekunden läuft das Maschinchen los; vorher mit „V" Bremse lösen.)
- Demomodus („0" und Return drücken und warten, was passiert)
- Hauptlauf (unterteilt in mehrere Sektionen, wie Übungslauf, Non-Stop-Fahrt mit Geschwindigkeitsbeschränkung, Fahrt mit Aufenthalt an verschiedenen Bahnhöfen, Rekord-Fahrt usw.)
- Saven und Laden von erfolgreichen (?) Fahrten

Bei der Betrachtung des etwas schalen Programmes von HEWSON stellen sich mir zwei Fragen: Warum ist es erschienen? Was hat sich im Vergleich zu Southern Belle geändert? Zu Frage eins: Keine Ahnung. Frage zwei: die Verpackung, der Titel und der Preis.

Bei EVENING STAR hat man sich allerdings stark an die Realität angelehnt, allerdings an eine andere als die, die auf dem Spiel steht": Britische Bahnhöfe gelten zu recht als trostlos. Verglichen mit denen von Leipzig (vor dem Krieg) und Mailand sind die englischen eher..., na ja, sagen wir zumindest „funktional". Das liegt wie immer an den englischen Großgrundbesitzern, die im vergangenen Jahrhundert „Übergriffe" auf ihr Land nicht sehr schätzten. Deshalb ist eine Ortschaft auch heute noch oft meilenweit von der Station entfernt. Wen wundert's also, wenn man dann auch softwaremäßig die „besseren Zeiten" - siehe EVENING STAR! - heraufbeschwört? Die Beispiele von Zugverbindungen zwischen herrlichen Städten und entsprechenden Bahnhöfen sind rar. Warum aber gerade die etwas bedeutungslose EVENING STAR? Da gab's doch noch „Luxus-Loks" wie die „BRIGHTON BELLE", BOURNEMOUTH BELLE oder den „GOLDEN ARROW". Beim nächsten Versuch vielleicht mal etwas mehr Abwechslung, Hewson? *Manfred Kleimann*



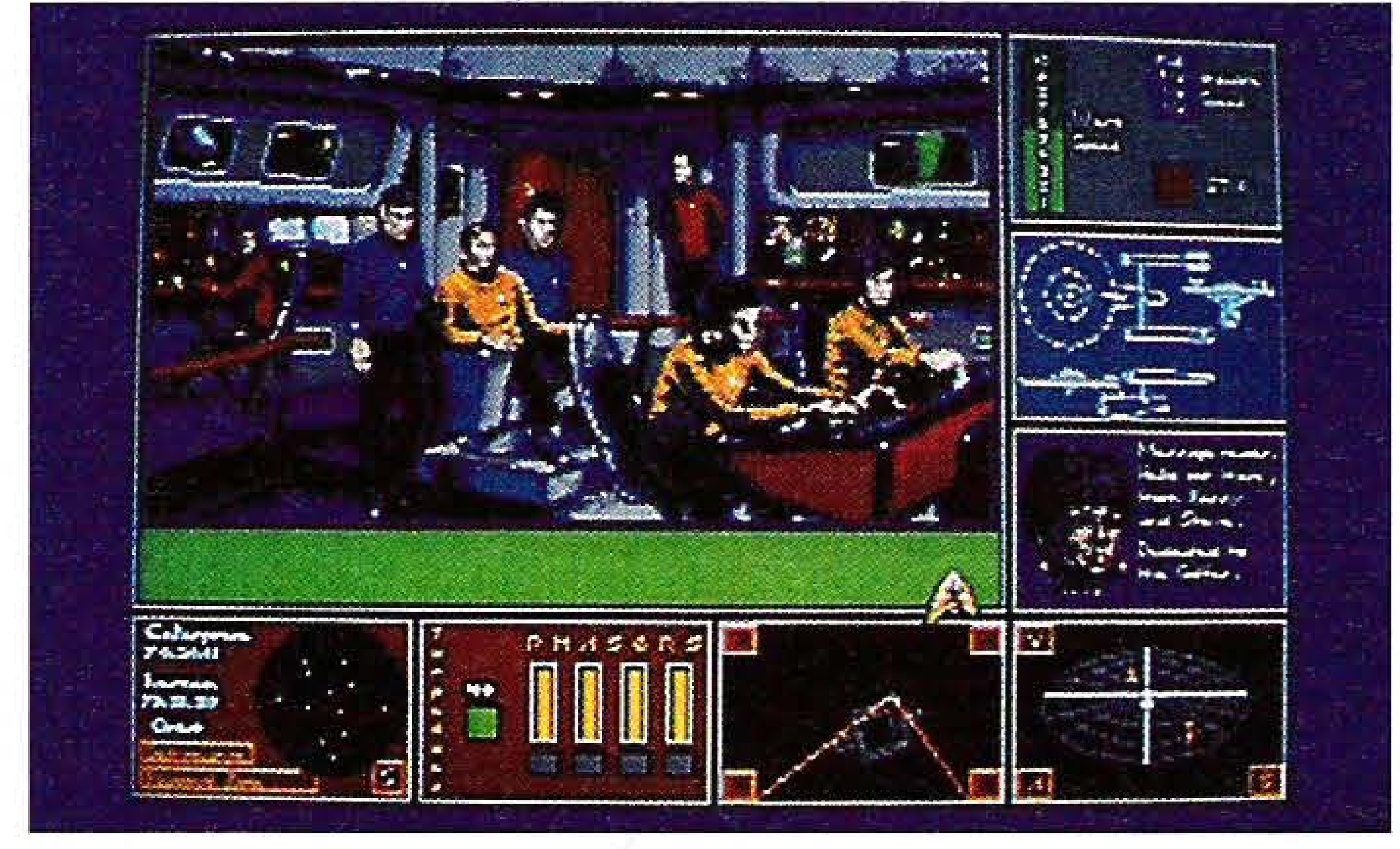
Grafik	**7**
Strategie	**10**
Handhabung	**7**
Spielwert	**7**
Preis/Leistung	**7**




MITMACHEN UND GEWINNEN !
JINKS
Rainbow Arts
BALL, SCHLÄGER, SPASS
sind die wesentlichen Merkmale von Jinks.
Sie steuern einen kleinen Ball über vier verschiedene
Landschaften. Blitzschnell huschen allerlei Objekte an Ihnen vorbei.
Manche sollten Sie einsammeln, anderen ist unbedingt aus dem Weg
zu gehen. Luftschächte, Magnete und Katapulte wollen dem Ball an
den Kragen. Doch dann ist da noch der riesige Urvogel Orx...
Erhältlich für C 64, AMIGA
Vertrieb: RUSHWARE
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER
RUSHWARE
Rainbow Arts
c16chris

★ „(SC)OTTI an Brücke, bitte beamen!"

Programm: Star Trek, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Firebird Software, London, England.
Ich kann mich noch gut entsinnen: 1986. PCW Show. Beyond stellt STAR TREK vor. Das Programm soll in kürze erscheinen, hieß es damals. Doch: Erst jetzt ist es **FIREBIRD** gelungen, die Anhängerschaft des „Raumschiffs Enterprise" zufriedenzustellen. **STAR TREK** ist da!
Gleich vorweg: Star Trek verfügt über ein ausgezeichnetes, ungewöhnliches Auswahlmenü! Hauptbestandteil ist die „Brücke", wo ich alle bekannten Typen von der Enterprise erkenne. Klickt man nun mit dem Mauszeiger eine bestimmte Person an, so erfolgt eine genaue Beschreibung des Charakters, man erfährt „Persönliches" und erhält Einblick in die „Funktion" des Mannes/der Frau. Die Brücke (von der aus Scotti und Otti gern beamen) wird von sieben kleinen grafisch ausgezeichneten Fenstern umgeben. Hier erhält man auf (Klick-)Wunsch weitere, wichtige Informationen zu Personen, dem Zustand der Enterprise, deren Standort, das Orbit, indem es sich befindet und vieles andere mehr. Allein schon diese „Anfangssequenz" ist das Geld wert, das man für STAR TREK hinlegen muß, wo-



bei der Circa-Preis von 65 Mark schon fast als „Low Budget" angesehen werden muß. Noch eins gleich vorweg: Es macht Freude, sich mehr mit diesem Spiel zu befassen, das erfrischend von anderen Produkten abweicht! Zur Sache!
Es ist fast unmöglich, **alle** Feinheiten des Programms hier im Test wiederzugeben. Um aber einen kleinen Eindruck von dem zu vermitteln, was uns hier in der Enterprise erwartet, möchte ich doch einiges anmerken:
Wir reisen also mit Captain Kirk und seiner Besatzung durch das Universum, um eine Rebellion gegen das Empire zu verhindern. Welches andere als das kriegerische Volk der Klingonen kann dafür schon verantwortlich sein? So haben wir die Aufgabe, die Rebellen zu stoppen, mit anderen intelligenten Lebewesen zu verhandeln, Kompromisse zu schließen und eine Art Friedensvertrag auszuhandeln. Das zur Story. Jetzt kommen Sie zum Zuge! Zunächst empfiehlt es sich, die verschiedenen Menüs und Untermenüs zu studieren, um ein Gefühl für die Befehlsmöglichkeiten bei STAR TREK zu bekommen. Mir ist beim Studium der Menüs ein kleiner Fehler unterlaufen: Da ich mir zunächst erstmal alle Personen angeschaut hatte, Scotty (Technik-As und Maschinist); McCoy („Pille"); Uhura (Kommunikations-Offizier); Chekov (Bordwaffen-Spezialist); Sulu („Steuermann"); Mr Spock (1. Offizier) und Captain Kirk (Commander der Enterprise), und mir einen Kurs ausgewählt hatte, begannen die Klingonen bereits das Feuer zu eröffnen. Zu lange hatte ich meine Zeit mit der „Einführung" verbracht; jetzt geriet ich in Panik: Ich klickte so ziemlich alles an, was auf dem Screen zu finden war. Letztendlich landete ich bei Chekov, klickte in der Eile (Mausknopf rechts, Mausknopf links) alles an, was sich im Fenster befand. Durch Zufall bewaffnet, sah ich mit Sulu's Hilfe den Feind vor mir. Doch: Schon nach kurzer Zeit war die Enterprise kaputt. Mr Spock erschien noch ein letztes Mal auf dem Bildschirm und bemerkte mit amerikanischem Akzent: „I'll never understand the Human Beings!" (Ich werde die menschlische Rasse wohl nie verstehen!).
Danach riß bei mir der Geduldsfaden. Jetzt wollte ich nicht so dämlich da stehen wie kurze Zeit zuvor. Also las ich mir zunächst die ausführliche, gute Anleitung (in Deutsch!!!) durch. Jetzt wird mir erst so richtig klar, wie umfangreich das Programm ist. „Meine Güte, das dauert ja Monate, bis ich meine Enterprise im Griff habe", dachte ich so vor mich hin. „Aber was sage ich meinen Lesern?", war mein nächster Gedanke. Nun, ich will Euch ein paar Einzelheiten verraten; andere nur kurz



erwähnen. STAR TREK ist einfach zu umfangreich „ausgestattet", als daß ich hier an dieser Stelle - ich wiederhole mich - alles berichten kann.
Der Schlüssel zum Erfolg ist Captain Kirk. Klicken wir ihn nun auf der Brücke an, so sehen wir sein Konterfei mit den Informationen über das Logbuch, die augenblickliche Sternzeit (Uhr läuft), über die Vorräte an Bord, die Tage seit Start der Friedensmission und über zerstörte feindliche Raumschiffe. Desweiteren ist es „bei Kirk" möglich, den Spielstand zu speichern oder einen gesicherten wieder einzuladen (bitte darauf achten, eine formatierte Diskette bei diesem Vorgang einzulegen!!!). Mr Spock, der ebenfalls „prächtig aussieht", gibt mir den Zustand der Enterprise bekannt. Spock sagt auch, in welchem Sonnensystem wir uns befinden und welcher Feind anrückt. Um zu den Navigationsbildschirmen zu gelangen, müssen wir Sulu befragen. Seine Kontrollpunkte führen zu folgenden Untermenüs, die dann in Großaufnahme auf der Mattscheibe erscheinen:
- der Sternenglobus (durch ihn wird der Kurs zwischen den Sonnensystemen festgelegt)
- den Sonnensystem-Screen (Kursbestimmung der Enterprise zu den verschiedenen Planeten)
- den Antriebssteuerungs-Bildschirm (Warp- und Impulsantrieb wird von hier aus angewählt und aktiviert)

Die Reise zu einem Planeten beginnt - logischerweise - mit der Kursbestimmung. Über den Sonnensystem-Bildschirm (nur über Sulu erhältlich) suchen Sie sich den Planeten Ihrer Wahl aus und bestätigen mit „CONFIRM" (einfach anklikken). Nun setzt sich die Enterprise in Bewegung; steuert auf den Planeten zu. Wer Mr Spock nun befragt, wird aller Voraussicht nach Genaueres über den Planetentyp, dessen Bewohner und über die Energieerzeugung erfahren. Ist die Enterprise gelandet, so sieht man sie in herrlicher Grafik neben zwei Planeten, die wie eine Orange bzw. Zitrone aussehen. Gleichzeitig gibt Otti, Verzeihung: Scotty, von sich: „Alles klar, Sir, wir sind gelandet!"
Natürlich möchte ich nun das fast schon „legendäre" und berühmt gewordene Beamen versuchen. Das geht etwa so: Befindet sich die Enterprise auf einer Kreisbahn um einen bewohnten Planeten, so können die ersten Vorbereitungen zum Beamen getroffen werden. Der Transporter wird aktiviert, indem man Kirk anklickt und das entsprechende Fenster (Transporter) auswählt. Nun kommen Sie in den Transporter-Raum, um einen Expeditionstrupp zusammenzustellen. Auf dem Bildschirm erkennen Sie nun alle sieben Konterfeis der wichtigsten Besatzungsmitglieder der Enterprise. Die Person, die angeklickt wird, verschwindet aus dem Bildschirm. Diese wird dann nicht auf den Planeten hinuntertransportiert. Ein Tip: Es empfiehlt sich, viele Leute aus der Crew mitzunehmen, da jeder für sich auf seine Weise von Nutzen sein kann!. Zusätzlich muß die Crew anständig ausgerüstet werden. Im Laderaum des Schiffes finden Sie beispielsweise Waffen und Or-

tungsgeräte, die Sie für Ihre Mission u.U. benötigen. Über „Kirk" wird bei „STORES" angeklickt; es erscheint ein Auswahlmenü. Danach kehren Sie zum Transporter zurück, klikken das „T" in der Mitte der Plattform an. Die Crew sehen Sie nun im Hauptbildschirm, während Ihr Raumschiff in einem Untermenü zu erkennen ist. Zurück zur Enterprise gelangen Sie, wenn Sie einfach eines der Bilder im Untermenü mit der Maus anwählen und - klicken.
Jeder, der sich mit STAR TREK beschäftigt, wird unwillkürlich mal in die Lage kommen, sich seiner Haut zu erwehren. Zum „Ballern" ist folgendes zu sagen: Chekov auswählen; den Waffen-Bildschirm beachten und daraus die Dinger heraussuchen, die Sie für Ihren Fight am geeignetsten halten. Jetzt sehen Sie bitte auf den Radarschirm. Auf jenem wählen Sie sich nämlich das feindliche Schiff aus, das Sie angreifen wollen. Die Visiereinrichtung ermöglicht die Zielerfassung und das Feuern aus allen Kanonen.

So, das war's. Alles weitere müssen Sie schon selbst erkunden und ausprobieren. Aber seien Sie gewarnt: Es gibt fast „tausend" verschiedene Features und Strategien, die von FIREBIRD ins Programm „eingeschweißt" wurden, so daß sich „Otto-Normal-Spieler" sehr, sehr lang mit einem grafisch hervorragenden Programm beschäftigen kann. Aber auch der Profi wird sich noch seine Zähne ausbeißen. Mit STAR TREK ist ein Produkt auf den Markt gebracht worden, das jetzt schon „Evergreen-Qualitäten" zeigt. Ob es einen ähnlichen Siegeszug hält wie *Elite*, wird sich zeigen. Auf jeden Fall handelt es sich um Software der allerbesten Güte, die man eigentlich jedem User nur ans Herz legen kann. Wer STAR TREK nicht besitzt, wird vermutlich von anderen „mißtrauisch" betrachtet. Endlich mal wieder was Ausgefallenes!!!

Manfred Kleimann

Grafik	**11**
Sound	**11**
Handhabung	**11**
Strategie	**10**
Spielwert	**12**
Preis/Leistung	**11**

★ Das Glücksrad dreht sich

Programm: Wheel of Fortune, **System:** IBM und Kompatible, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** Share Data, USA.

WHEEL OF FORTUNE ist ein nagelneues Programm der hierzulande wohl recht unbekannten amerikanischen Firma **SHARE DATA,** bei dem man auf Anhieb nicht so recht weiß, wie man es einordnen soll. Strategieprogramm? Trifft's nicht so ganz. Lernprogramm? Auch ein wenig. Quizspiel? Kommt der Sache schon ganz nahe. Ein bißchen ist eigentlich von allem enthalten; summiert man die verschiedenen Elemente, so könnte man WHEEL OF FORTUNE am ehesten als ein „Unterhaltungsprogramm" bezeichnen, und zwar als ein verdammt gutes!
Hat man das Programm, das zum Spottpreis von ganzen 30 Mark feilgeboten wird, in den Rechner eingeladen, so wird man zunächst um die Anzahl der Mitspieler (bis zu drei sind möglich) gebeten und sodann um deren Namen. Danach erscheint ein im wesentlichen aus drei Teilen bestehender Screen auf dem Monitor. Oben sieht man in vier Reihen quadratische, gleich große Felder und daneben eine junge Dame im Abendkleid, die „Moderatorin" des Spiels. Unten links erkennt man ein Glücksrad, rechts daneben ein senkrecht stehendes Textfeld. In der unteren Bildschirmhälfte befindet sich weiterhin eine Anzeigentafel mit den Namen der Mitspieler und deren Guthaben (denn es gibt natürlich auch was zu gewinnen!).
Nun geht es los. Einige der quadratischen Felder sind farbig markiert. Hinter ihnen verbergen sich Buchstaben, die, sobald sie aufgedeckt sind, eine Aneinanderreihung von Wörtern ergeben. Dies kann sein: ein Sprichwort, ein Buchtitel, der Name einer Gruppe von Leuten, ein Bauwerk und vieles andere mehr. Aufgabe ist es also, die Begriffe durch das Erraten der einzelnen Buchstaben zu „entblättern". Als kleine Hilfe wird das jeweilige Fragengebiet genannt; man weiß also, ob der gesuchte Begriff aus dem Bereich „Books", „People", „Places" oder anderem stammt. Der Reihe nach drehen nun die einzelnen Mitspieler (bzw. bei der One-Player-Option auch der Computer) das Glücksrad. Es beginnt nun zu rotieren, und parallel dazu erscheinen in dem Textfeld rechts daneben verschiedene DM-(oder Dollar)-Beträge. Zum Drehen des Rades (durch Anschlagen der F1-Taste) hat man zehn Sekunden Zeit, und nachdem das Rad zum Stillstand gekommen ist, verbleiben wiederum zehn Sekunden, um sich für einen Buchstaben aus dem Alphabet zu entscheiden. Hat man Glück, und der gewählte Buchstabe taucht in dem gesuchten Begriff auf, so plaziert ihn die Moderatorin an der entsprechenden Stelle. Für einen richtig gewählten Buchstaben bekommt man den in dem Textfeld erscheinenden Betrag auf sein Konto gutgeschrieben, multipliziert mit der Häufigkeit seines Erscheinens in dem gesuchten Begriff (elegant formuliert, was?). Ein Beispiel: 400 Dollar stehen im Textfeld, der gewählte Buchstabe N taucht dreimal auf; somit ist man um 1200 „Bucks" reicher. Hat man einen richtigen Buchstaben „erwischt", so darf man einen nächsten Versuch starten, anderenfalls ist der nächste Mitspieler oder der Computer an der Reihe.
In der Mitte des Schirms ist das Alphabet abgebildet, aus dem die bereits gewählten Buchstaben verschwinden. Man hat auf diese Weise einen recht guten Überblick über die noch verbleibenden Möglichkeiten. Frei wählen kann man jedoch nur Konsonanten; Vokale dagegen müssen gekauft, d.h. von dem angesammelten Guthaben bezahlt werden. Mit der Zeit erscheinen immer mehr richtig geratene Buchstaben in den offenen Feldern, so daß es vielleicht schon möglich ist, den gesuchten Begriff zu erraten. Ist man der Ansicht, auf der richtigen Spur zu sein, so drückt man F5 und kann nun die noch fehlenden Buchstaben eingeben. Hat man richtig geraten, so bekommt man einen weiteren Bonusbetrag gutgeschrieben, und die nächste Runde beginnt. Nun sieht man außer dem aktuellen Guthaben auch das in den vorigen Durchgängen angesammelte, das einem jetzt keiner mehr abnehmen kann. Den in der jeweiligen Runde bereits gewonnen Betrag hingegen kann man sehr wohl wieder verlieren, dann nämlich, wenn das Glücksrad auf dem mit „Bankrupt" beschrifteten Feld stehenbleibt. Wenn das



Rad bei „Lose Turn" stoppt, muß man eine Runde aussetzen, und der nächste Spieler ist an der Reihe; bei „Free Spin" hat man demgegenüber einen Freiversuch, den man jederzeit während des Spiels einsetzen kann.

WHEEL OF FORTUNE ist ein Programm, das - vor allem, wenn man es mit mehreren Leuten spielt - unheimlich Spaß macht. Voraussetzung sollte natürlich sein, daß man des Englischen halbwegs mächtig ist, da es bislang eine deutsche Version nicht gibt. Das Spiel ist zu keiner Zeit langweilig; der Kampf gegen die Mitspieler und gegen die Uhr sorgt dafür, daß WHEEL OF FORTUNE auch noch nach stundenlangem Spielen spannend und unterhaltsam bleibt. Der Preis: Nahezu lächerlich! Meine Meinung: WHEEL OF FORTUNE - **muß** man haben!

Bernd Zimmermann



Grafik	**10**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**12**

★ Spiel für vier

Programm: Kolonialmacht, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 40 DM (Disk.), **Hersteller:** Ariolasoft.

Das Machtstreben greift um sich. Nicht nur in der Politik, wie im Oktober dieses Jahres festgestellt wurde. Auch auf dem Softwaremarkt tummeln sich etliche Programme, bei denen es um die Macht geht.

Zu diesem Genre gehört auch **KOLONIALMACHT,** eine Produktion von **ARIOLASOFT.**

„Wir schreiben das Jahr 1884. Die vorherrschenden Großmächte Großbritannien, Deutschland, Frankreich und Italien rüsten sich, ihren Einflußbereich zu erweitern", lesen wir in der Anleitung. Folglich ist das Spiel mit vier Leuten zu spielen, wobei wir nach einem sehr ausführlichen Test sagen können, „je mehr, um so besser", denn allein bringt das Game überhaupt nichts.

Suchen Sie sich also einen Part aus. Links im Bild ist die Karte von Afrika zu sehen. Das ist der Kontinent, der in diesem Game verhackstückt wird. Rechts im Bildschirm befinden sich vier Icons. Der links oben bietet die Möglichkeit, Infanterie oder Kavallerie zu kaufen (zu Beginn besitzt jeder Spieler 3 Infanterie- und drei Kavallerie-Regimenter). Rechts daneben befindet sich der Icon, unter dem die Warenbestände begutachtet werden können. Mit Feuerknopf kann gekauft, mit Joystick nach links kann verkauft werden. Letzteres werden Sie wohl auch öfter tun müssen, um Bargeld zum Kauf neuer Plantagen oder Kavallerie zu kriegen, und immerhin - auch wer Geld macht, kann das Spiel gewinnen. Eine kriegerische Auseinandersetzung ist nicht unbedingt nötig.

Zunächst bekommen Sie einen Grundstock (neben den oben beschriebenen Armeen) von 6000 T (T=Währungseinheit). Für 2200 T können Sie eine Kakao-Plantage kaufen, eine Tabak-Plantage kostet 3500 T, Für 6500 gibt's 'ne Goldmine und für 8000 T können Sie sich sogar eine Diamantmine leisten. Der Kauf von Plantagen und Minen wird mit dem linken Icon in der unteren Reihe erledigt.

Schließlich bleibt noch der Icon mit der Afrika-Karte übrig (rechts unten). Nach dem Anwählen kann man zunächst einmal Plantagen, Minen oder neuerworbene Einheiten plazieren, und zwar in der Reihenfolge, in der sie auf der Tabelle stehen. Zuerst Kakao-, dann Tabakplantagen, gefolgt von Gold- und Diamantminen.

Schließlich kommen die Armeen an die Reihe. Hier können maximal 6 Armeen auf einmal plaziert werden. Dies muß rund um die eigene Stadt geschehen, also irgendwo in die Pampa setzen „is nich".

Hat man alles gesetzt, kann man die Armeen in Bewegung setzen. Ein Marsch darf allerdings maximal nur 30 Tage dauern, dann sind die Kerle abgeschlafft, und nichts geht mehr.

So macht das jeder Spieler, und das Ganze geht wieder von vorn los. Allerdings haben Sie nur 18 Monate Zeit, um zu beweisen, daß Sie ein guter Kolonialherr (gibt's sowas?) sind. Bevor die nächste „Runde" eingeläutet wird, gibt's aber erstmal den Zwischenstand. Wie gut Sie das Ganze gemanaged haben, sehen Sie an zwei Balken in der Farbe Ihrer Kolonialmacht. Der linke gibt Ihre militärische Stärke wieder, der rechte Ihre „Ernteeinkünfte" (dazu zählen auch Diamanten und Gold).

Zur Strategie: Wir haben das Game natürlich 18 Monate „durchgetestet". Dabei kann man mit verschiedenen Strategien vorgehen, und das Schöne daran ist, daß man sich auch aufs Kaufmännische beschränken kann und nicht unbedingt angreifen muß. So haben wir uns aufgeteilt in den „Kaufmann", der kaum in Militärs investiert, den „militärischen Kaufmann", der zuerst seine Güter, dann die Armeen ausdehnt, den „Militaristen", der nur ein paar Plantagen betreut, um Bargeld für seine Armeen zu haben, und den „kaufmännischen Militaristen", der vorwiegend in Rüstung und wenige aber gewinnbringende Anlagen investiert hat.

Dabei schnitten jeweils die beiden „Extreme" weniger gut ab. Es gewann der „militärische Kaufmann", der zwar seine Armeen immer entsprechend der Größe seines Besitzes erweiterte, aber nicht angegriffen hat, sondern damit lediglich eine Verteidigungslinie aufgebaut hat.

Bleibt noch die Frage offen, wie und was man am besten kauft. Das hängt ganz vom Standort der eigenen Stadt ab, die z.B. in sehr gebirgigem Land liegen kann oder an der Küste mit einem großen Fluß in der Nähe. Deswegen kauft man zunächst am besten eine der beiden Plantagen und läßt den Rest Geld stehen (Militär lohnt sich jetzt noch nicht). Beim Setzen der Plantage ist darauf zu achten, daß sie möglichst in der Nähe eines Flußes liegt, damit sie gute Erträge einbringt. Gold- und Diamantminen rentieren sich nur im Gebirge. Nach dem Setzen kann man die eigene Lage so einschätzen, daß man weiß, was man zunächst vorwiegend kaufen sollte. Der Gewinner unseres Games lag im Nordosten Afrikas in einem sehr fruchtbaren Landstrich. Hier lohnte es sich, zunächst nur Tabak- und Kakao-Pflanzungen anzulegen, während im Nordwesten Gold- und Diamantminen angebracht sind. In der nächsten Runde kann man dann schauen, wie sich die Preise für die einzelnen Waren enwickelt haben, und die eigene Ernte in Bargeld umwandeln. Dafür kann dann die nächste Plantage (oder Mine) gekauft werden. Die Armeen werden langsam angepaßt. Der Zwischenstand zeigt, ob man unter- oder übermilitarisiert ist. Langsam dehnt man seine Güter aus und kommt so auch in andere Landstriche, die anders bebaut/genutzt werden können. Auf keinen Fall sollte man sich die sechs „Stadttore" verbauen, wo die Armeen gesetzt werden können.

Die Karte links im Bild zeigt einen Ausschnitt von Afrika. Wenn man z.B. die Armeen bewegt (Cursor-Rechteck auf die Armee fahren, dann Feuer und in die entsprechende Richtung bewegen), geht dies nur bis zum Ausschnittrand. Dann erneut Feuerknopf und den Cursor einfach „leer" in die entsprechende Richtung bewegen. Dann die Armee wieder in den Cursor aufnehmen, und weiterführen. Wenn man eine feindliche Einheit angreifen will, führt man die eigene Armee auf ein Feld neben dem Feind und bewegt sich in Richtung des Feind-Feldes. Jetzt wird rechts gezeigt, wieviel Stärkepunkte die einzelnen Armeen aufweisen (ausgeruhte mehr als solche, die direkt vorher bewegt wurden oder gerade einen Kampf hinter sich hatten). Man muß den Joystick in Richtung gedrückt halten, um den Kampf bis zum Ende zu führen. Die unterlegene Einheit verschwindet dann vom Bildschirm. Ähnlich läuft es ab, wenn man eine „feindliche" Plantage erobern möchte (auch diese besitzen Stärkepunkte), nur daß die Plantage in der Farbe des Angreifers umgefärbt wird, sofern dieser siegt. Das wär's.

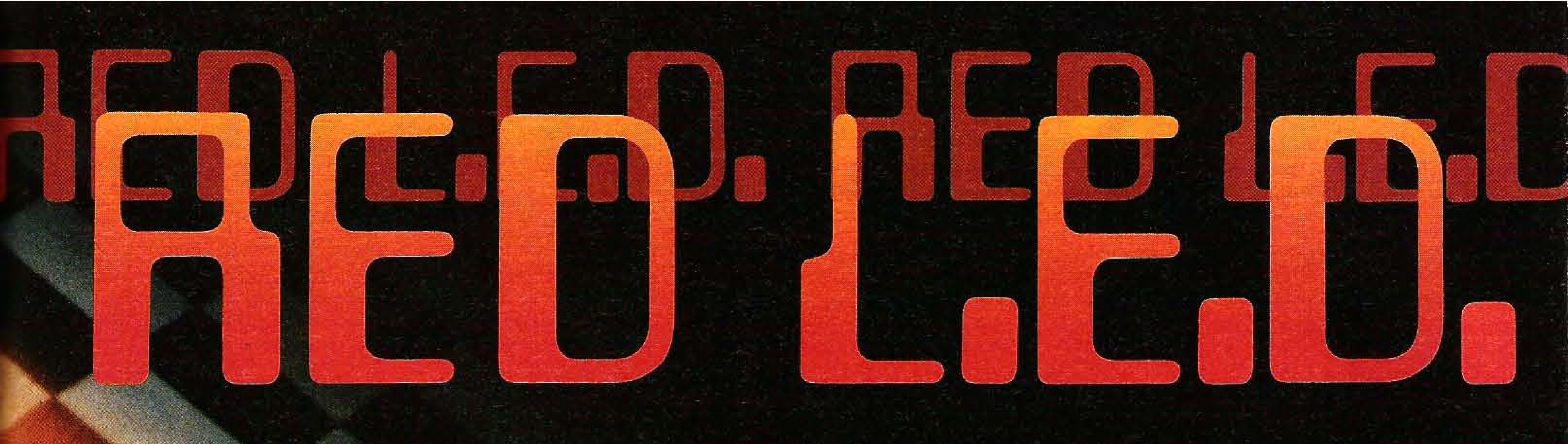
Kommen wir nun zu den Mängeln: Sehr mäßig sind Grafik und Geschwindigkeit, um nicht zu sagen Basic-mäßig. Ersteres ist nicht so tragisch, letzteres ärgerlich. Das strategische Element ist gut rübergebracht worden. KOLONIALMACHT reiht sich in Spiele wie z.B. Hanse nahtlos ein (wenn auch u.U. kriegerischer). Einiges gibt's aber noch, was negativ auffällt: Der Zähler für Barvermögen zählt nur bis 99 9XX (je nachdem, wie die Preise für die einzelnen Waren sind). Wenn man mehr Vermögen hat, muß dieses in Waren stehenbleiben, d.h., man kann nicht mehr als max. 99 999 DM an Bargeld auf einmal erlangen (auch wenn man mehr Waren hat)! Ebenso ist beim Zwischenspiel die höchste Bewertung 99 (%?). Da hätte es im ersten Fall kein Limit geben dürfen, und im zweiten Fall wäre 100 vielleicht besser gewesen.

Daß man soviel verdient, ist in den 18 Monaten (Runden), die das Spiel läuft, übrigens gar nicht so ungewöhnlich. Aber das hängt natürlich auch vom Verhalten der einzelnen „Kolonialherren" ab. Jedenfalls wird hinterher abgerechnet (ein Durchschnitt aus Militär- und Wirtschaftsmacht wird gebildet) und so der beste Kolonialherr gekürt. Na denn.

Wer für derartige Spiele was übrig hat, kann jetzt entscheiden, ob er sich dieses (etwas langsame Programm) zulegen will, denn der Spielspaß ist auf jeden Fall gegeben, wenn man die Sache mit mehreren Strategie-Fans angeht.

Martina Strack

Grafik	**4**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**7**
Preis/Leistung	**8**



Wir schreiben das Jahr 2379.
Die Energieversorgung der Erde kann nur mühsam aufrechterhalten werden. Die Katastrophe ist nahe…

Doch die Weltraumforschung gibt nicht auf.

Sie bekommen den Auftrag, die 5 Ebenen des kosmischen Stromgitters zu vernetzen.

3 ZMX-Allzweck-roboter sind Ihre einzige Hilfe…





Ausgefeiltes 3-D-Scrolling

Blitzschnelle Arcade-Action

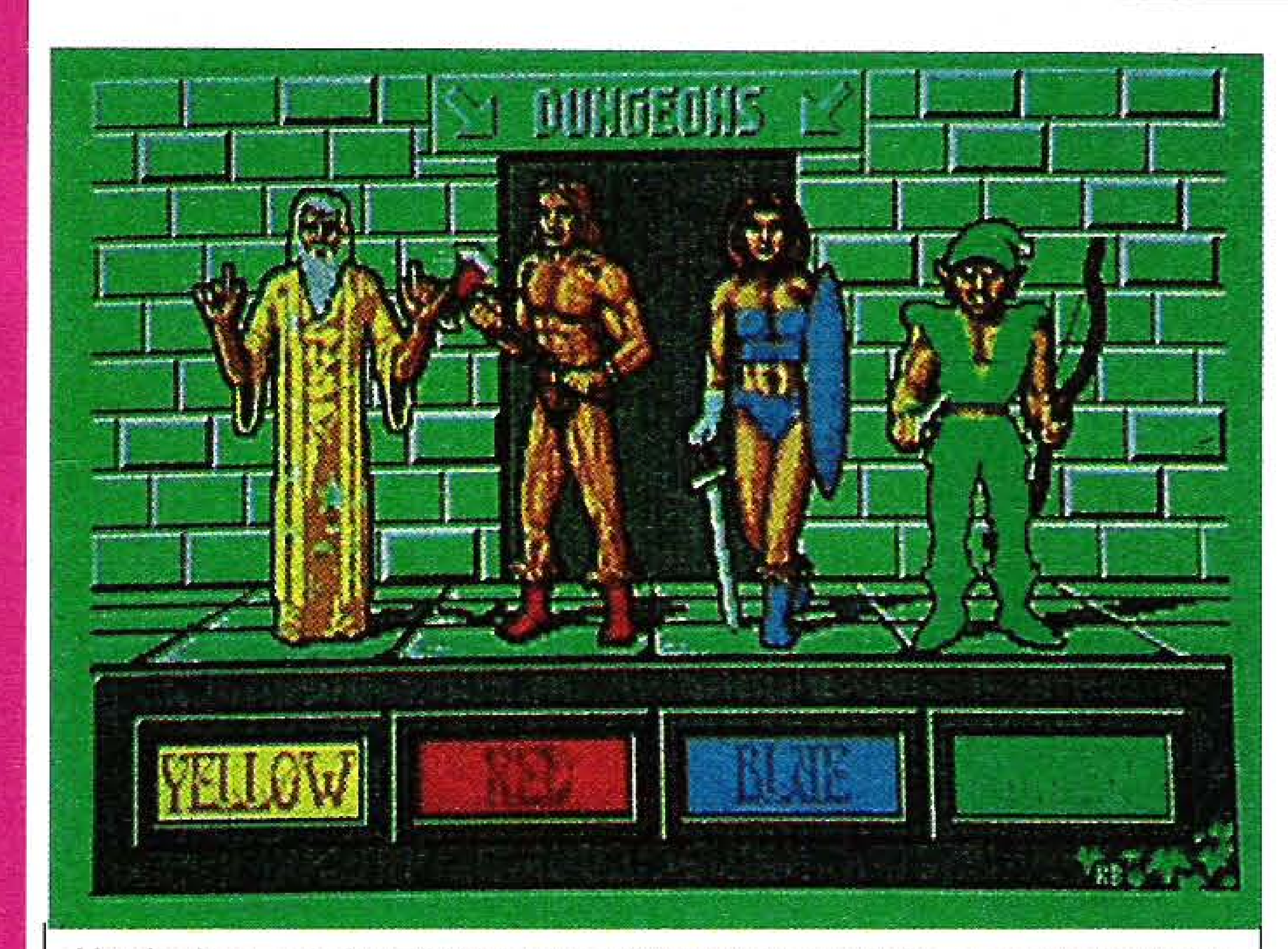
Mit deutscher Anleitung

Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen



STARLIGHT SOFTWARE

zusammengestellt von Philipp und Manfred Kleimann



Nach dem großen Erfolg von **GAUNTLET** *gibt's demnächst von* **U.S. GOLD** *den Nachfolger:* **GAUNTLET II.** *Whow! Über 100 verschiedene Level!!!*

Hochinteressante Anwender-Software zu lächerlichen Preisen gibt's von **SECTOR 7 SOFTWARE** zu vermelden: **B-TRANS** heißt das Programm, das jedes Microsoft Quick Basic- oder GW Basic-Programm in einen reinen C-Source Code übersetzt. Das Programm läuft unter zwei Betriebssystemen, nämlich unter Santa Cruz Xenix und PC/MS-DOS. Ersters kostet ca. 1600 DM, die MS-DOS-Version gibt's schon für ca. 900 DM. Dann spart mal schön.

* * * * * * * * * * * * *

Weihnachtszeit - Samplerzeit. **MARTECH** hat es sich nicht nehmen lassen, rechtzeitig zum Jahresende eine Compilation herauszubringen. Das Seltsame daran: Es gibt die **FOUR TOP GAMES** nur auf Diskette für den Spectrum +3! Das neue Sinclair-Produkt ist zwar kompatibel zu den Vorgängern, besitzt aber (endlich) eine eingebaute 3-Zoll-Floppy. Die Disc beinhaltet übrigens folgende Games: **SLAINE, CATCH 23, PULSATOR** und **NEMESIS THE WARLOCK.** Wie man sieht, eine recht nette Sammlung, bei der auch der Preis in Ordnung geht: ca. 50 DM soll das Ganze kosten.

* * * * * * * * * * * * *

Profisoftware für den Amiga könnt Ihr Euch bei **KUMA** holen, und das jetzt zu einem günstigeren Preis. Der **K-SEKA ASSEMBLER** wurde nämlich um ca. 90 Mark heruntergesetzt und kostet jetzt nur noch ca. 160 DM. Die Kohle lohnt sich, denn das Programm assembliert 25000 Zeilen pro Minute, besitzt einen Bildschirm-Editor, Linker, Disassembler und einen Maschinencode-Monitor. Was will man mehr?

Ziemlich destruktiv geht's bei **RAMPAGE** von **ACTIVISION** zu. Ihr kennt das Spiel schon? Klar, das gab's nämlich mal in den Spielhallen! Als Spieler verwandeln Sie sich in ein Monster und ziehen mit zwei Monster-Kollegen durch die Stadt, um möglichst viele Gebäude in Schutt und Asche zu legen. Da freut sich das Spielerherz (oder vielleicht nicht?), wenn die Bewohner schreiend flüchten oder zermanscht werden!(???) Wem dieser Plot gefällt und außerdem einen Atari ST, C-64 oder Schneider besitzt, sollte sich das Game zulegen.

Ein ganz großen Schlag dürfte **SUPERIOR SOFTWARE** wohl mit **ZARCH** landen, denn dieses Game zeigt unglaubliche Features, was die 3D-Vektor-Grafik-Animation und die geschickte Mischung von Strategie und Action angeht. Erstaunlich, das ZARCH für einen recht unbekannten Computer erschienen ist, nämlich für den ARCHIMEDES. Dieser 32-Bitter ist eine Art englischer Amiga der Firma Acorn, der es bei uns aber schwer haben dürfte.

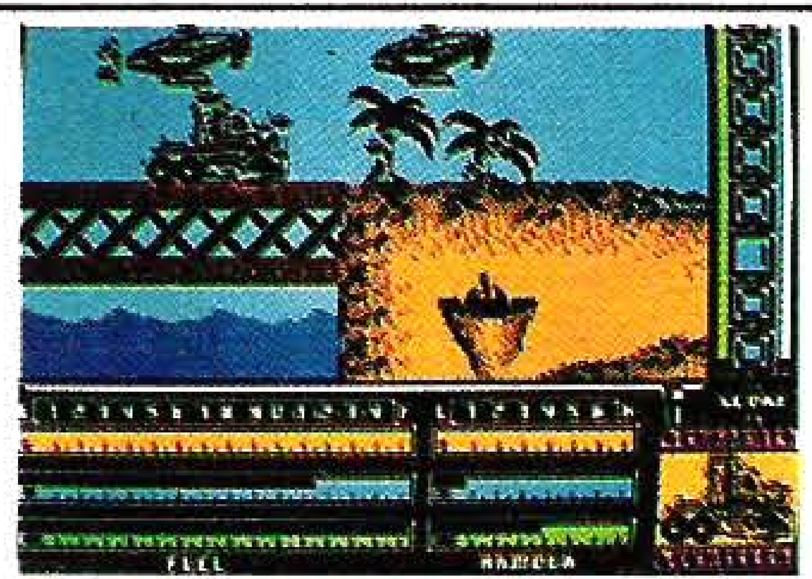
* * * * * * * * * * * * *

Coin op forever! **Von ACTIVISION** gibt's gleich vier neue Spielhallenumsetzungen: Da wäre zunächst **FIRETRAP** für den C-64 und Schneider (programmiert von **ELECTRIC DREAMS**) zu nennen, ein simples Gerüstspiel, bei dem man auf einen Wolkenkratzer klettern muß, um die Bewohner vor einem Feuer zu retten. Als nächstes gibt's dann noch **SUPER HANG ON,** die Fortsetzung des Motorradklassikers, für den Atari ST (in Kürze), den C-64 und Schneider und **THEXDER** (von **SIERRA ONLINE**), ein hartes Actionspiel mit 16 Ebenen für den Atari ST, Amiga und den IBM. Als letztes haben wir noch ein Motorradspiel, nämlich **ENDURO RACER.** Klar, das Game gibt's schon länger, aber jetzt dürft ihr Euch auch auf die Fassung für den Atari ST stürzen!

* *

Ein paar heiße News hatte **Lesley Mansford** von **ELECTRONIC ARTS** für uns auf Lager: Da wäre zunächst einmal ein absoluter Adventure-Leckerbissen zu nennen, denn **THE BARD'S TALE 1** gibt es jetzt für den Schneider und Spectrum. Jawoll, auch der Spectrum bekommt dieses Rollenspieladventure, und das sogar in einer Spezialversion für den Spectrum +3 auf Diskette! Desweiteren gibt es den Nachfolger des exzellenten Druckprogramms *DeLuxePrint* mit dem Titel **DELUXEPRINT II** für den Atari ST und den Amiga. Schließlich gibt's noch jede Menge Stuff für den C-64 mit den Titeln: **DUNGEON RUNNERS, LORD'S OF CONQUEST, SPACE-LAUNCH, TASKFORCE, THE ENEMY** und **TRAIN ESCAPE**. Über diese Games werden wir auf jeden Fall noch berichten!



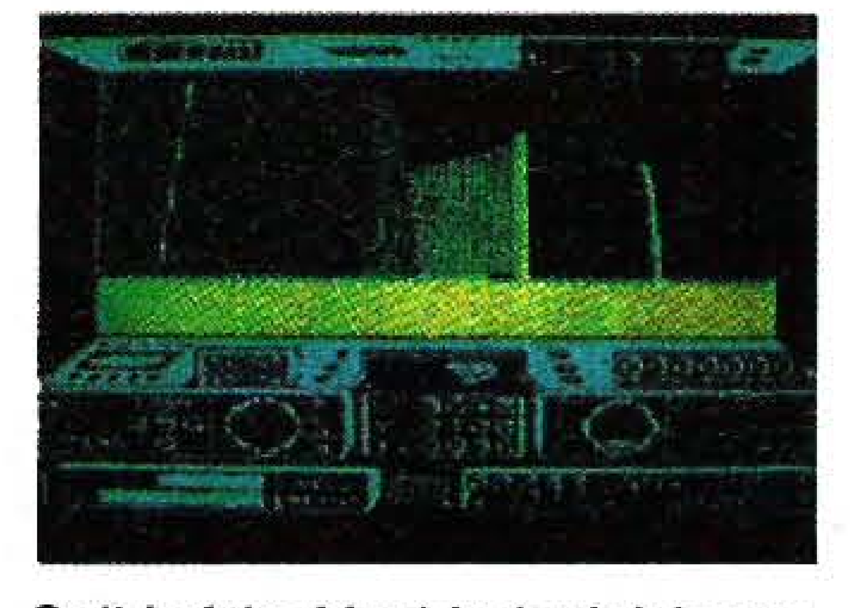


Gary Lineker war ja bekanntlich der Torschützenkönig der letzten Fußballweltmeisterschafft. Was lag für **GREMLIN** also näher, ein Spiel mit dem Namen **GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER** herauszubringen? Viel neues darf man von diesem Programm zwar nicht erwarten, aber immerhin ist es gut in Szene gesetzt worden. Zudem ist es neben dem C-64, Spectrum und Schneider auch für den Atari ST erhältlich. Als weitere Neuheit gibt's dann noch die Fortsetzung von *Mask*, die - wie sollte es auch anders sein - den Titel **MASK II** trägt. Ihr könnt es Euch für den C-64, Spectrum, Schneider und den MSX besorgen.

Arnold Schwarzenegger läßt grüßen: Nach dem Brutalo-Film **PREDATOR** wird es im Januar auch das Brutalo-Spiel geben. In einem Guerilla-Dschungel-Camp müssen (zum x-ten mal) Gefangene befreit werden. Dann allerdings tritt auch noch ein mordlüsterner Alien auf den Plan. **ACTIVISION** und **SYSTEM 3** basteln im Moment noch an dem Spiel, zu haben wird es dann für den C-64, Schneider und Spectrum sein.

* * * * * * * * * * * * *

Nach dem *Dallas Quest* nun der **POLICE QUEST:** SIERRA ONLINE/ACTIVISION hat den harten Job eines Cops versoftet. Dafür hat man sich einen Profi geholt, denn der Programmierer war 15 Jahre lang Polizist. Der eiskalte Rauschgifthandel läßt sich aber nur auf dem Atari ST, Amiga und dem IBM nachvollziehen.



Seit *I of the Mask* habe ich lange kein Spectrum-Spiel mehr gesehen, daß über so außerordentlich gut animierte Vektorgrafiken verfügt wie **DRILLER** von **INCENTIVE.** Wie der Name schon sagt: Bei diesem Spiel muß man Löcher in bedrohliche Alien-Gebäude bohren. Wer auf skurrile Plots und phantastische Grafiken steht, der liegt bei DRILLER genau richtig.

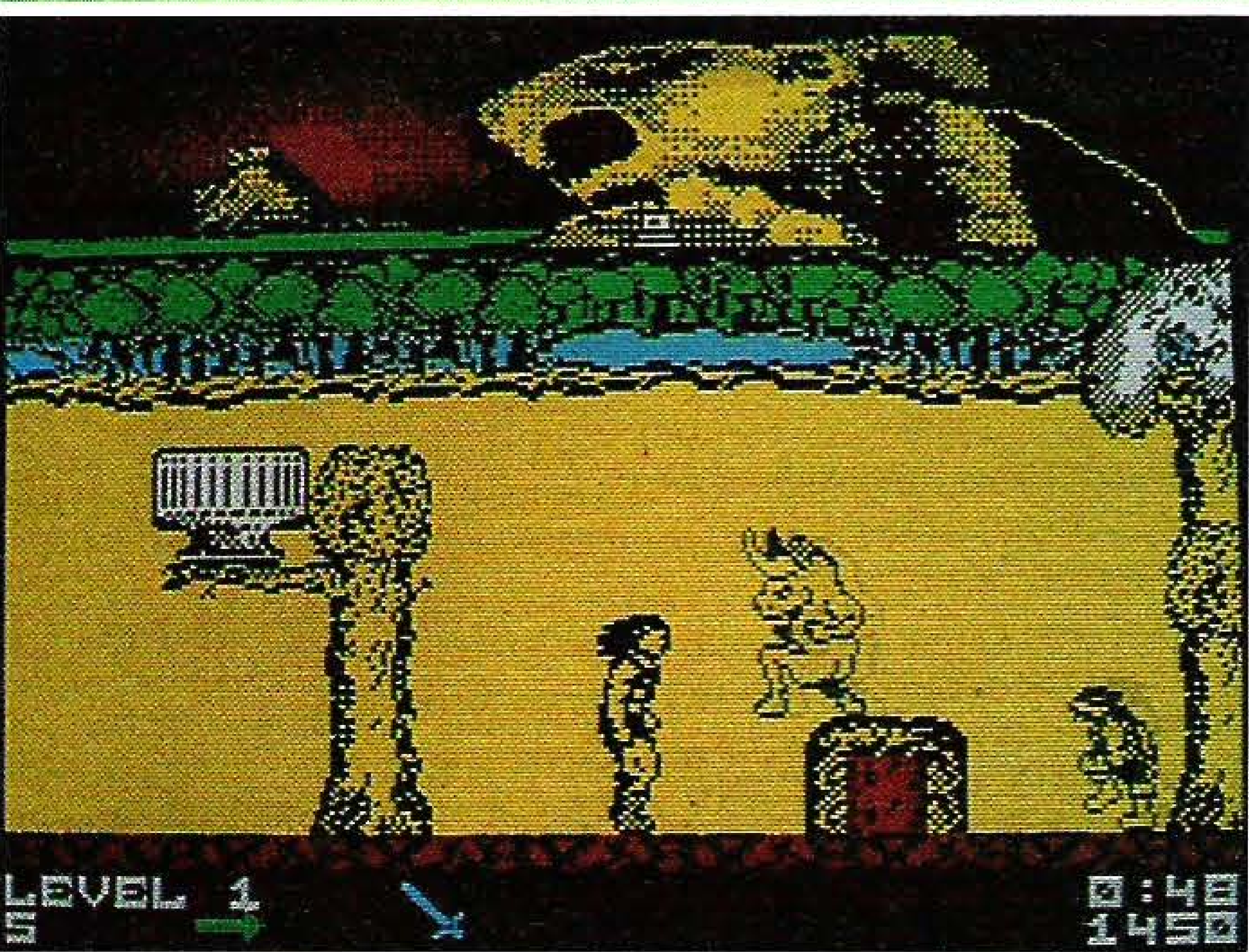
* * * * * * * * * * * * *

Kein Englisch muß man können, wenn man sich jetzt das Malprogramm **DELUXE PAINT II** und den Sound-Maker **DELUXE MUSIC** auf dem Amiga reinziehen will. Warum? Ganz einfach, die beiden Utilities wurden nämlich jetzt vollständig vom Hersteller **ELECTRONIC ARTS** eingedeutscht. Also Leute, weg mit dem Wörterbuch!

* * * * * * * * * * * * *

Den folgenden Spieletitel solltet Ihr ganz langsam und vorsichtig lesen, denn Zungenbrecher dieser Art sieht man wirklich selten: **CHUCK YEAGER'S FLIGHT TRAINER** darf nun auch den Speicher des C-64 füllen, vorausgesetzt natürlich, daß einem die Lust auf Flugzeugspielchen noch nicht vergangen ist. Das Game gibt's übrigens bei **ELECTRONIC ARTS.**

Man kann es nicht oft genug erwähnen: **TRIVIAL PURSUIT** ist jetzt auch für den **ST** erhältlich. **Mark Strachan** von **DOMARK**: „Wir sind stolz, daß wir unser TP auf den Rechner gebracht haben, der hier in England inoffiziell als 'beliebteste Maschine 1987' bezeichnet wird." Ob es TP auch in deutscher Fassung noch vor Weihnachten geben wird, wollte ich wissen. „Das hängt nicht zuletzt von den Jungs an der Uni ab. Wir wollen versuchen, eine deutsche und französische Version fertigzustellen. Ob vor Weihnachten noch, steht in den Sternen", meinte Mark. TRIVIAL PURSUIT auf dem ST heißt: Fragen und Antworten in der herkömmlichen Form. Musik- oder Text only-Fragen getrennt möglich. Präsentation der „Karten-Fragen" innerhalb eines hübsch gezeichneten Kinos. 3000 Fragen pro Edition. Keine Eingabe erforderlich, da alles per Maus gemanagt werden kann. Detaillierte Infos über die Stärken und Schwächen der Mitspieler oder seinerselbst. Ausgezeichnete Grafik. Wiederbolung der Sound-Frage (Melodie kann mehrmals wieder abgespielt werden). Einziger Wermuthstropfen: Der Sound scheint dem C-64 „entnommen" worden zu sein; nicht ST-typisch, schade. Sonst: Für umgerechnet etwa 62 Mark ein phantastisches Produkt!



Wir erkennen hier die Spectrum-Version von **ELITE's THUNDERCATS.** *Das „Sword Fighting" Game scheint auf dem Weg nach oben zu sein! In England brachte die „C + VG" eine Kassette mit spielbaren Demos (Speccy, Schneider + C-64) auf die Titelseite als Beigabe. Gute Idee!*

* * * * * * * * * * * * * *

Dave Carlos von **INTER-MEDIAS** ließ uns einen kleinen Katalog zukommen, der eine Vielzahl von kleinen Geschenkartikeln enthält. Der Verkaufserlös kommt der englischen **NATIONAL SOCIETY FOR THE PREVENTION OF CRUELTY TO CHILDREN** zugute, über die wir in der vorletzten Ausgabe schon kurz berichteten. Dieser Fond hilft mißhandelten Kindern und unterstützt sie in jeder nur erdenklichen Art und Weise. Wer den Katalog haben will, wendet sich bitte an folgende Adresse: NSPCC Trading Co. Ltd., PO Box 39, Burton upon Trent DE143LQ; Tel.: 0044283-66311.

* * * * * * * * * * * * * *

Einer der ganz großen Business-Computer kommt jetzt in den Genuß von zwei **RAINBIRD**-Spielen. Ja, der Apple Macintosh ist gemeint! Für den Mac sind jetzt die Programme **TRACKER** und **KNIGHT ORC** erschienen. Bei TRACKER braucht man strategisches Können, während KNIGHTORC die Abenteuerlust fördert. Der Preis von 80 bzw. 65 DM dürfte in Ordnung gehen.

HEWSON hat ein neues Label! Unter dem Namen **RACK IT** wird HEWSON jetzt auch Low Budget Software vertreiben. Das erste Produkt des Labels trägt den seltsamen Namen **ANARCHY,** obwohl es „nur" ein Puzzlespiel ist. Die Idee ist eigentlich recht originell, so daß der Preis von ca. 12 DM angemessen erscheint. ANARCHY gibt es für den C-64, Spectrum und Schneider.

* * * * * * * * * * * * * *

Jede Branche klopft sich mal gern selbst auf die Schulter, und so kann es kaum verwundern, daß es auch bei den Software-Herstellern hohe Auszeichnungen zu vergeben gibt. Den diesjährigen Titel **Game of the Year** konnte das Klasse-Adventure **THE GUILD OF THIEVES** von **MAGNETIC SCROLLS/RAINBIRD** einheimsen. Veranstaltet wurde das ganze Spektakel auf der **British Micro Computing Awards 1987.** Aus diesem Anlaß verriet **Anita Sinclair** von MAGNETIC SCROLLS noch, daß das nächste Adventure mit dem Titel **JINXTER** noch ein paar andere Besonderheiten aufweisen soll. Man darf also gespannt sein...

Auch **PSS** scheint erkannt zu haben, daß man mit eingedeutschten Games gute Kohle machen kann. Die Firma hat nämlich das schon etwas ältere Strategiespiel **ANNALS OF ROME** als deutsche Fassung unter dem Namen **ANNALEN DER RÖMER** für den C-64 herausgebracht.

* * * * * * * * * * * * * *

Mit **VIDEO SCAPE 3D** konnte man bis jetzt schon fantastische Trickfilmanimation machen, leider lief das Programm aber nur unter dem amerikanischen Farbsystem NTSC. Da unser europäisches PAL-System aber um Längen besser ist, wurde das Programm nun umgeschrieben. Will man die neue Version haben, so braucht man aber nicht gleich bei **AEGIS** im sonnigen Kalifornien anzuklingeln, sondern kann seine Diskette **gratis** unter folgender Adresse umtauschen: Softwareland AG, Franklinstraße 27, CH8050, Zürich, Schweiz; Tel. 0041-1-3115959

* * * * * * * * * * * * * *

Skateboardfahren ist bei **SKATE OR DIE** von **ELECTRONIC ARTS** angesagt. Hinter dem ultimativen Titel steckt eine ganz nette Skateboard-Simulation. Erhältlich ist SKATE OR DIE für den C-64 für ca. 40 DM.

RIMRUNNER

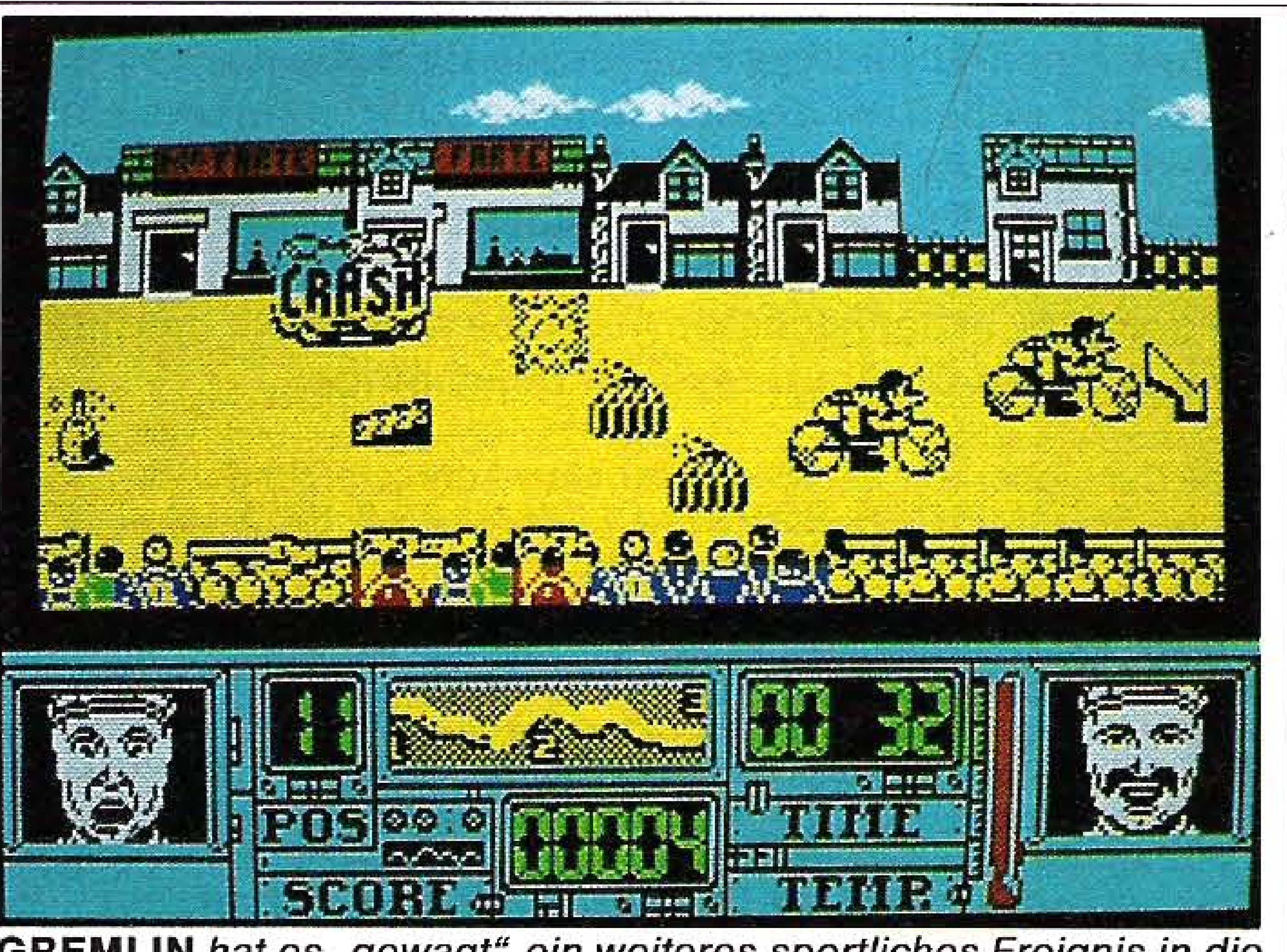
Nachdem man bei **PALACE** mit einem Sword Fighting Game auf der Insel groß, ankam, ist Software-Designer **Steve Brown** bereits wieder im Stress. Mit **RIMRUNNER** kommt ein weiteres schnelles Shoot-em-up-Game auf den Software-Markt, das besonders durch das echt gute Landschafts-scrolling besticht. Sie steuern einen insektenartigen Krieger (Achtung, Fantasy!), dessen Mission darin besteht, eine Planetensiedlung vor der Invasion der tödlichen Rasse der Spinnenmenschen zu bewahren. RIMRUNNER soll's noch in diesen Tagen für Spectrum, C-64, Schneider & Amiga geben. Über die Preise ist noch nichts bekannt.

* * * * * * * * * * * * * *

Ein neues Label will mit einer neuen Idee und dem Vertrieb von **ACTIVISION** Furore machen: **DESTINY.** Jedem Spiel ist ein zum Plot passendes Taschenbuch beigelgt und besitzt den Sound einer aktuellen Band. Die ersten Veröffentlichungen gibt es schon, und zwar **TITAN FIND** (Strategie) für Atari ST, C-64, Schneider und Spectrum und **TELADON** (a la *Enduro Racer*) für C-64 und Spectrum.

* * * * * * * * * * * * * *

Nach dem Instant-Kaffe und dem Instant-Kakao gibt es jetzt **INSTANT MUSIC,** ein leicht zu bedienendes Musik-Utility von **ELECTRONIC ARTS** für Amiga und C-64. Das Programm benutzt nämlich nicht die normale Notatur, sondern ein leicht zu bedienendes System, das dem Benutzer - je nach dem, wie weit er will - bei der Erstellung einer harmonischen Melodie **hilft** (!!!). Die zweite Neuheit der Firma ist ein Sportgame mit dem Titel **EARL WEAVER BASEBALL** für den IBM und den Amiga. Die Features dieser Sportart dürften bekannt sein, darüberhinaus kann man aber in *Football-Manager*-Art noch die ganze Truppe managen. Ein interessantes Spielchen!



GREMLIN *hat es „gewagt", ein weiteres sportliches Ereignis in die Welt zu setzen.* **TOUR DE FORCE** *ist ein mit Action-Elementen bestücktes Programm, das die „Tour der Leiden" besonders deutlich veranschaulicht. Für folgende Systeme (bald) zu haben: C-64-Kass., C-64-Disc, Schneider (Kass.+Disc) sowie Spectrum. Preise: zwischen 26 und 47 Mark, je nach System und Datenträger.*



*Mit **OUT RUN** begibt sich **U.S. GOLD** mal wieder auf die Straße (des Erfolges?). Die C-64- und Schneider-Fassungen sahen recht gut aus. „Hit the Road, ASM-Reader!"*



*Das ist die Spectrum-Version von **RENEGADE** (Imagine)! Wow!*

*Wer ACE schätzt, wird **ACE2** auch in seine Sammlung aufnehmen. Hier eine Szene (C-64).*



Wer wissen will, wie sich der Softwaremarkt entwickeln wird, der sollte sich einige Zahlen aus dem Software-Mutterland England vor Augen führen. Nach einer Untersuchung des renommierten Institutes **Gallup** wird derzeit 27% der gesamten Software für den Spectrum (!) abgesetzt, gefolgt vom C-64 mit 23%, dem Schneider mit 18% und dem Atari ST und C-16 mit jeweils knapp fünf Prozent. Erwähnenswert ist vor allen Dingen, daß der Marktanteil des Spectrums derzeit bei 42% liegt (!!), gefolgt vom C-64 mit nur noch 24%, dem Schneider (17,6%), Atari ST (3,8%), und dem C-16 (3,0%). Alle anderen Systeme spielen keine Rolle, der Amiga ist erst gar nicht aufgeführt. In England hat demnach der Atari ST das Rennen bei den 16-Bittern gewonnen, denn sein Marktanteil ging in kanpp 12 Wochen von fast 0 auf 3,8 Prozent hoch und hat steigende Tendenz. Die zweite Besonderheit betrifft den Spectrum, denn allen Unkenrufen zum Trotz ist dieses System in Großbritannien immer noch uneingeschränkter Marktführer!
Wie sieht's bei den Softwarehäusern selbst aus? Hier eine kleine Chartliste, die Gallup nach den Verkaufszahlen errechnete: **1. CODE MASTERS, 2. FIREBIRD, 3. US GOLD, 4. MASTERTRONIC, 5. ALTERNATIVE, 6. IMAGINE, 7. PLAYERS, 8. GREMLIN, 9. OCEAN, 10. ATLANTIS, 11. SUPERIOR, 12. ACTIVISION, 13. ENDURANCE, 14. ELITE, 15. BUGBYTE.**

* *

Beim **GO!**-Label schlägt der Terrorismus zu! **SPEED RUMBLER** heißt das Game, bei dem man nur 24 (Echtzeit-?)Stunden Zeit hat, um ein paar Gefangene aus der Höhle des Löwen zu retten. Dies ist natürlich nicht wörtlich zu verstehen.

Kennen Sie **Raffaele Cecco** ? Nein? Dieser Mann war es, der für die Programmierung von *EXOLON* sorgte. Sein neuestes Werk heißt **CYBERNOID**, ein schnelles, schießfreudiges Actionspiel, das voraussichtlich nächstes Frühjahr bei **HEWSON** erscheinen wird.

* *

Und noch 'n Sampler, dieses mal von **OCEAN**: **ALL STAR HITS** heißt das Pack und beinhaltet fünf Games, die alle nicht schlecht sind (und die Ihr auch schon allen kennen dürftet). Im einzelnen handelt es sich dabei um **WIZBALL, MUTANTS, HEAD OVER HEELS, PARALLAX, TAI PAN** und **DOUBLE TAKE.** C-64-, Schneider- und Spectrum-Fans sollten zugreifen.

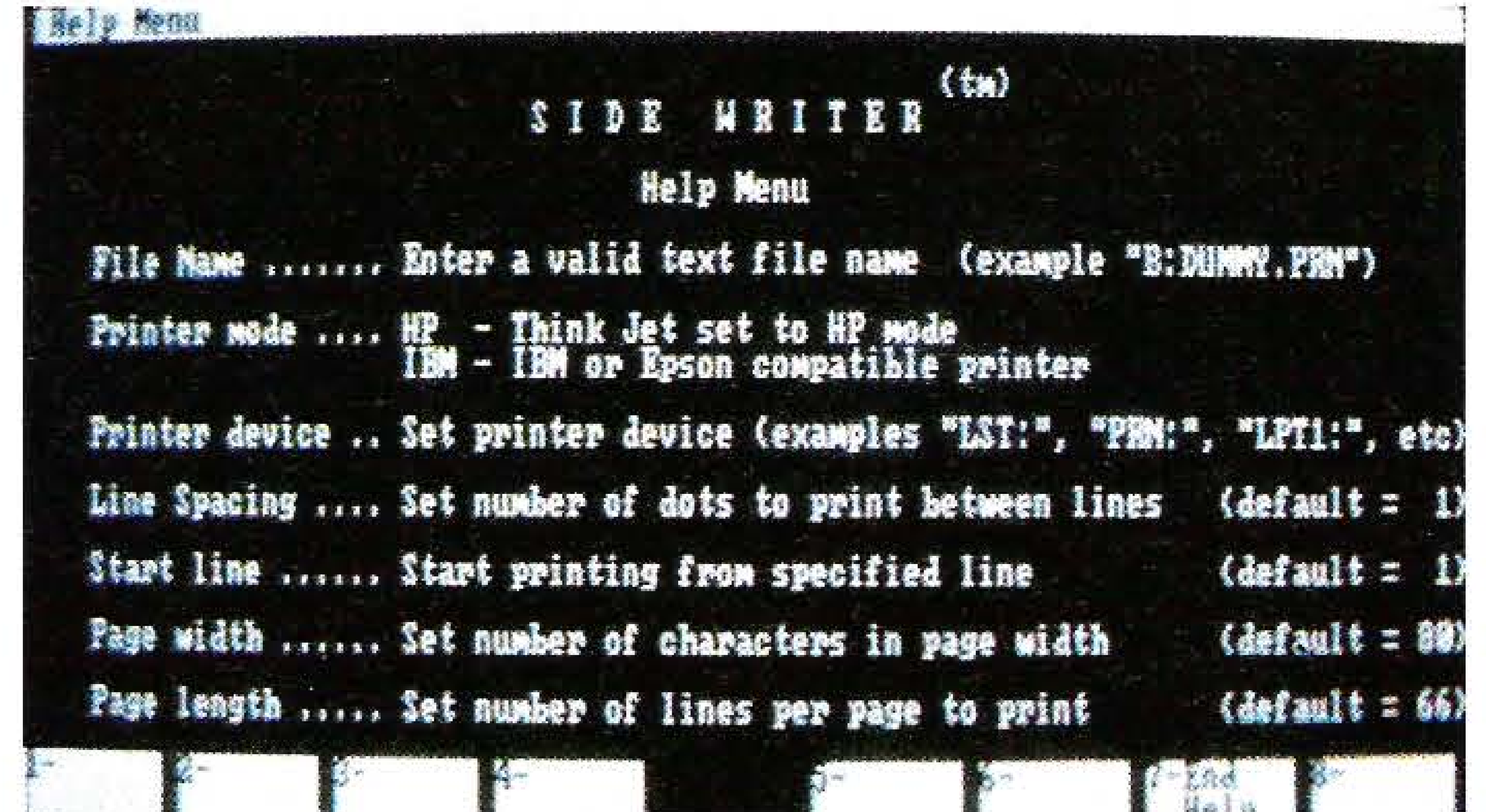
„No Budget" – Public Domain News

Riesenpaket für IBM

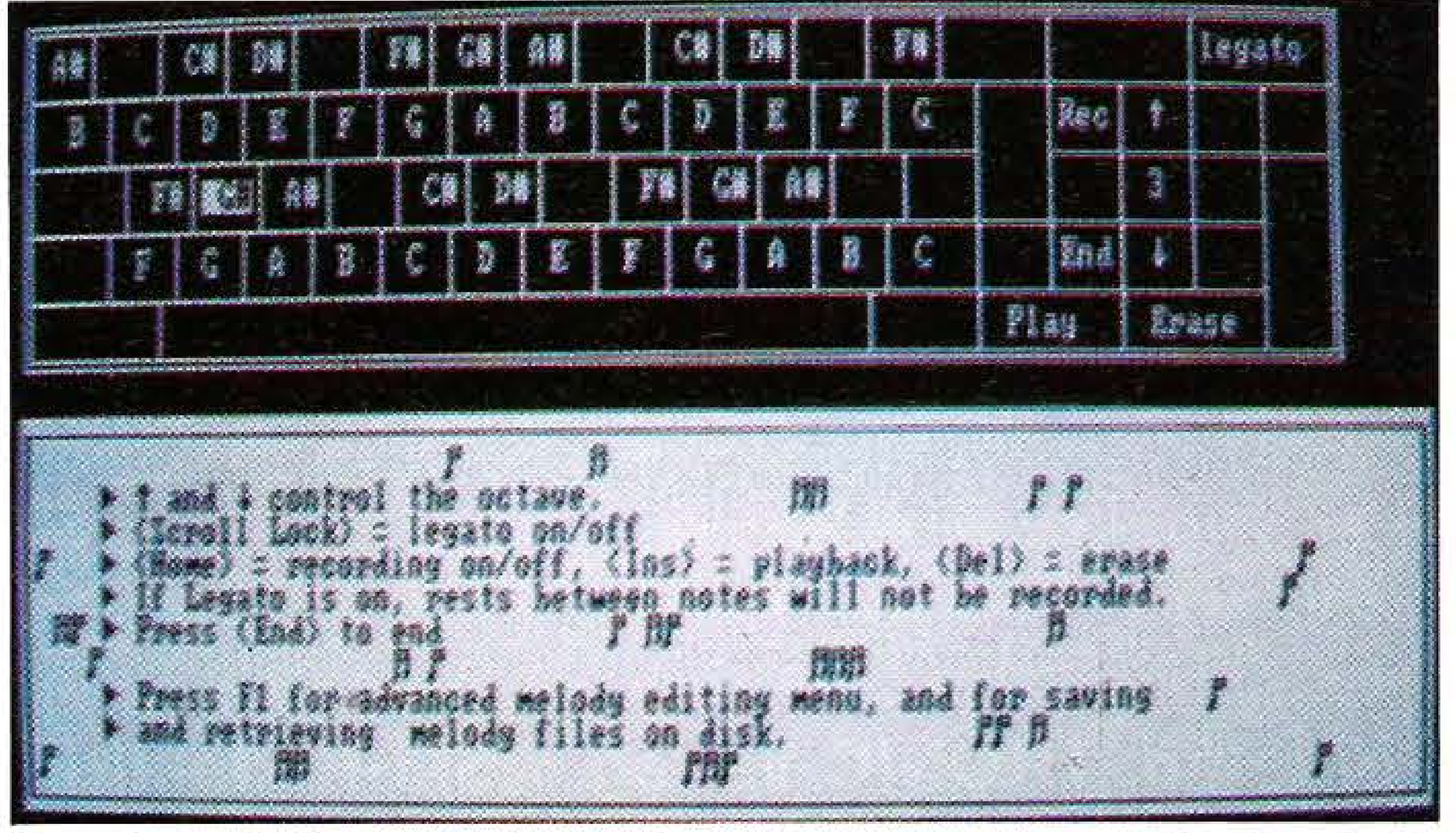
In unserer letzten Ausgabe haben wir schon unter dieser Rubrik einen Abriß über Publik Domain Software gegeben. Ab sofort wollen wir uns mit dem beschäftigen, was hinter den diversen Angeboten steckt, also eine Art Kurztest der Programme, die man mit dem Kauf bestimmter Programmpakete oder Disketten erhält. Diesmal gibt's PD-Software für den IBM, in der nächsten Ausgabe werden wir uns mit einem anderen Computersystem beschäftigen.

Eine der sicherlich weniger bekannten Adressen für PD-Software ist MLS-COMPUTER, SONNENBLICKALLEE 9, 3550 MARBURG, die eine „Public Domain Europe Sammlung" zum Preis von ca. 250 DM für den IBM anbieten. Wir forderten das Paket, das 53 Disketten umfaßt, an.
Natürlich kann man unmöglich alle Programme, die sich auf den Datenträgern befinden, bis ins kleinste austesten. Ich habe allerdings die Highlights für Sie herausgesucht.
Der überwiegende Teil der Programme sind bekannte PD-Utilities für Ihren IBM, die Sie auch anderweitig erhalten. Darunter befindet sich auch das bekannte PC-WRITE, ein Textverarbeitungs-Programm, das dem VIZA-WRITE sehr ähnlich (aber besser) ist, und das man wirklich nur empfehlen kann. PC-WRITE ist menügesteuert und sehr gut zu handhaben. Dieses Programm gibt's auch mit deutscher Anleitung, allerdings als geschütztes Programm zum stolzen Preis von ca. 300 DM.

An dieser Stelle vielleicht noch ein Wort an die Anfänger in Sachen Public Domain. Englisch sollte man schon können, um die oft vorbildlichen Anleitungen, die sich mit auf der Diskette befinden, lesen zu können. Da viele Anwendungsprogramme, die man „regulär" kaufen kann, allerdings auch in Englisch gehalten sind, müssen sich wohl die wenigsten User umgewöhnen. Generell sollte man nach Aufruf des Directorys zunächst das File „Read me" lesen (kann auch etwas anders heißen). Dort steht nämlich, wie man die entsprechenden Programme nutzen kann. Ein Teil der Software muß auch erst installiert werden. Zum Teil sind derartige Programme über zwei oder mehrere Disketten verteilt. Und für die Basic-Programme, die ca. die Hälfte aller Programme dieses Pakets ausmachen, braucht man einen Basic-Interpreter, um die Dinger laden zu können.



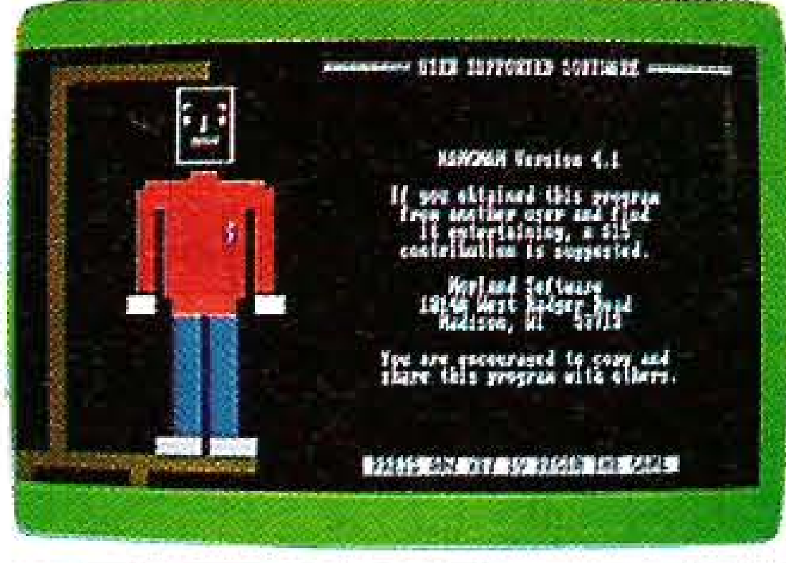
Auf einer der Disketten befindet sich auch ein solcher Basic-Interpreter. Wir mußten allerdings feststellen, daß eines der Basic-Spielprogramme (OTHELLO) nicht mit dem Basic-Interpreter lief. Man braucht also schon einen anderen.
Eine ganze Reihe von Tools, Programmiersprachen und anderen Anwendungsprogrammen befindet sich in dem Paket. Genannt seien hier die Programmiersprachen FORTH und XLISP. Auch ein Assembler wird mitgeliefert. Zudem gehören eine sehr gute und einfach zu bedienende Diskettenverwaltung (DIRHELP) sowie Programme zum Festplattenmanagement zum Paket. Alle Utilities aufzuzählen wäre zuviel des guten. Da gibt es z.B. einen Taschenrechner (PC) sowie etliche „PC"-Programme wie z.B. PC-Calc, PC-File u.a. die inzwischen zum Public Domain-Standard gehören.
Einer der Leckerbissen ist auch KERMIT, ein Modemprogramm, mit dem man einiges anfangen kann. Für ähnliche „Standard-Software" muß man im Handel oft einige Blaue hinlegen. Noch ein Höhepunkt ist SIDEWRITER, ebenfalls ein hervorragendes Textprogramm.
Auch für die Musikfans ist was dabei. Da gibt es einmal PIANOMAN, ein Programm, das den PC zum Klavier umfunktioniert. Ein weiteres Musik-Programm hat mehrere Musikstücke vorrätig (z.B. Jinglebells u.a.), die man auf Tastendruck abrufen kann. Allerdings ist das Ganze halt PC-Pieps-mäßig. Auch ein Dateiprogamm wird mitgeliefert (DESK), so daß man mit diesem Paket eine brauchbare

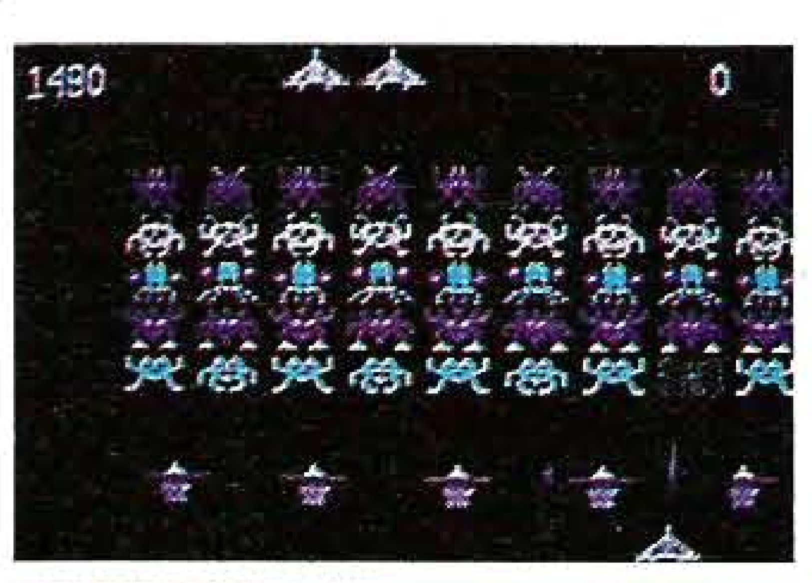


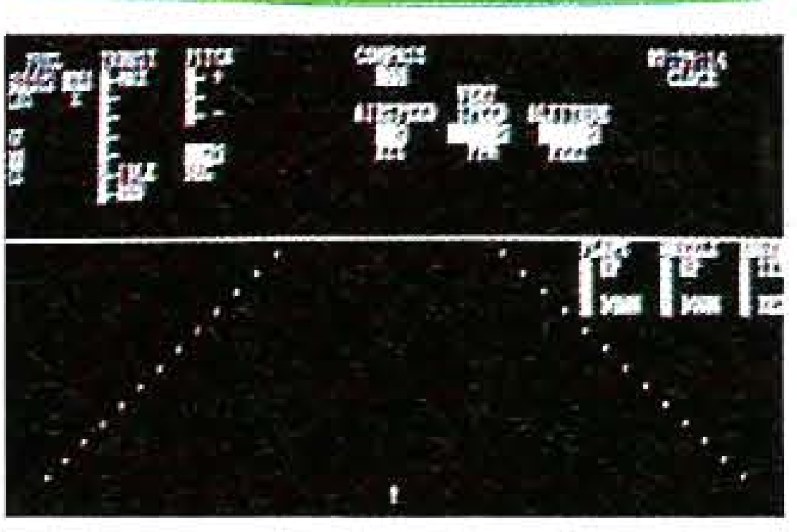
Grundausstattung an Anwendungsprogrammen an die Hand bekommt.
Lenken wir nun das Augenmerk auf die Spiele, die bei PC-Public Domain eher unterrepräsentiert sind. Da gibt es zum Beispiel INVADERS, ein Uralt-Programm, das sicherlich jeder kennt. Ich hab's mal ausprobiert und muß sagen, obwohl man mit der Tastatur spielen muß, ist INVADERS sehr gut spielbar. Ebenfalls ein Evergreen ist HANGMAN, ein Spiel, das jeder aus seiner (frühen) Schulzeit kennen dürfte. 3-D-DEMON ist eine Art PAC Man in 3D. Die Grafik

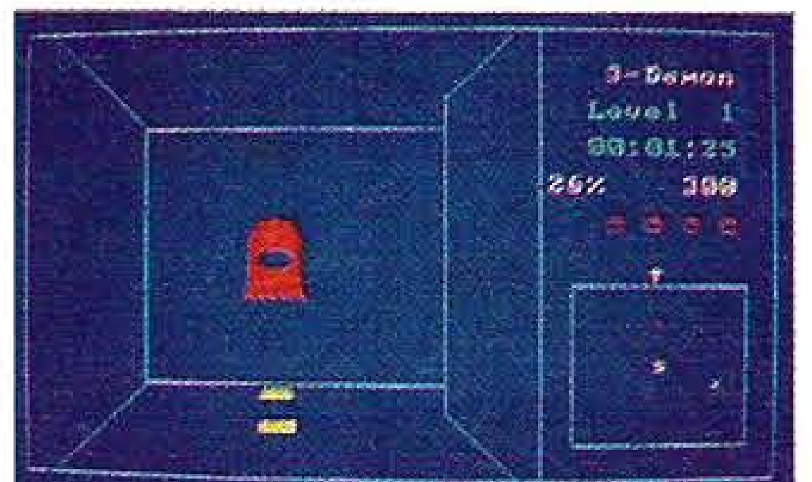


Hier eine Auswahk der Public-Domain-Spiele: (von links) Spacewar, Hangman, Invadors, Jetset und 3-D-Demon.










```
A:\ )type read.me

Typerite is a program which imitates a correcting, electric typewriter so
you can type directly on your printer without the hassle of using a word
processor.  It also allows you to easily set some of the special printing
modes on the Epson (IBM Graphics) family of printers.

Typerite DOES NOT initialize the printer when it starts up.  This means that
if you have already set your printer for some special printing mode (e.g.
bold) using some other program like SetFX+ or Fancy Font, you can just start
typing and the settings will remain in effect.  Similarly, when you quit
Typerite any printer settings you have made will remain in effect.  Thus, you
can use Typerite just to set your printer without typing anything at all if
you like.

You should now possess two files:

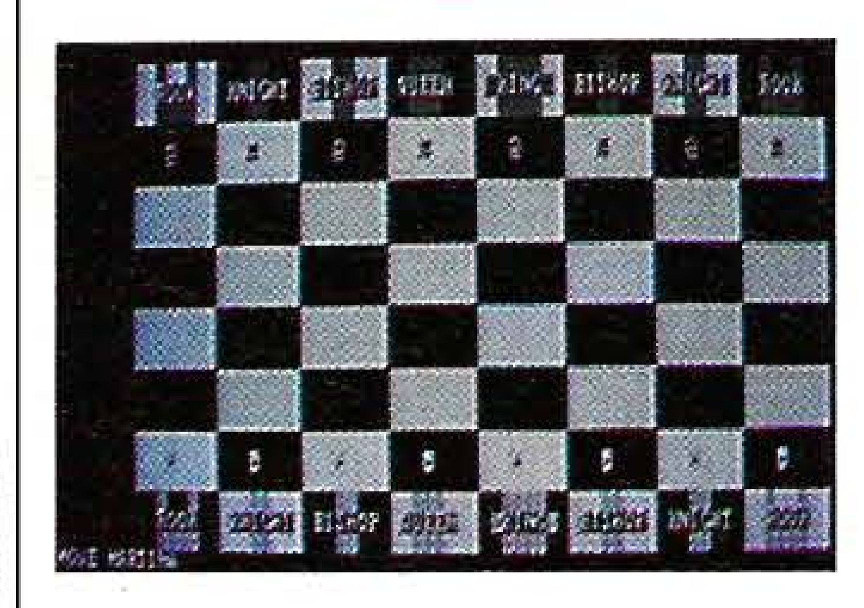
read.me        - this text file.
typerite.exe   - the actual program.

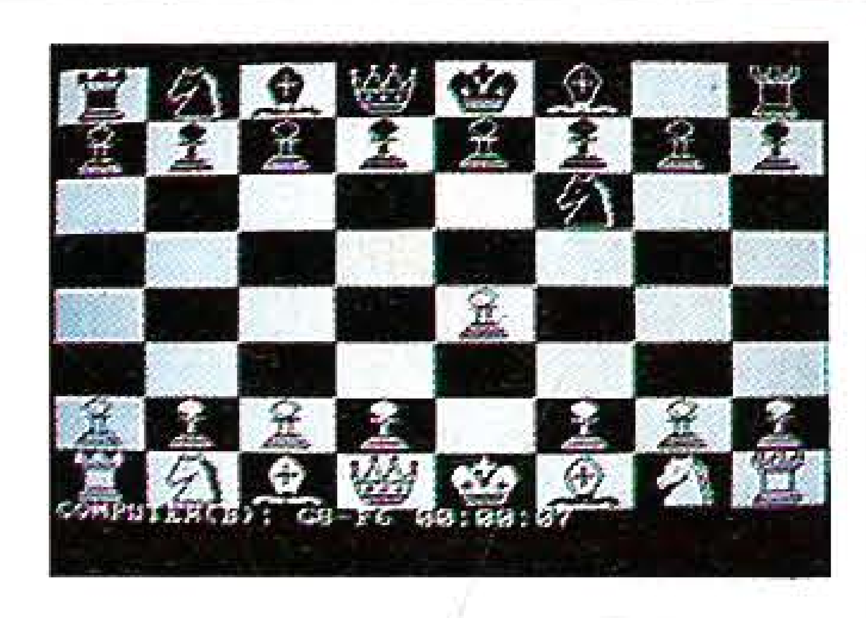
To start simply type    typerite at the A> and hit <return>.
```

beschränkt sich, gelinde gesagt, auf das Wesentliche. Grafikmäßig ist auch beim Flugsimulator JETSET ziemlich wenig los. Allerdings kann die Realitätsnähe ziemlich hoch angesetzt werden. Eine Art Mini-Boulderdash ist DIGGER. Hier steuert man ein kleines Männchen, das sich durchs Erdreich frißt und dabei Gänge bildet, in denen ihm Monster folgen. Indem man unter den Geldsäcken durchläuft (die dann den Monstern auf den Kopf fallen), kann man die Monsterchen zerstören. Auch hier wieder Minimalgrafik. Bleibt noch STARWARS, neben einigen anderen, zu erwähnen. Sehr hübsch ist hier der Effekt im Titelbild: Der Schriftzug wird in lauter Einzelteile zerlegt und wieder aus diesen zusammengesetzt. Im Spiel selbst treten zwei Mitspieler gegeneinander an (Tastatursteuerung). Man vermißt hier etwas größere Raumschiffe. Alles ist ein bißchen zu winzig geraten.



Zwei Schachprogramme stehen für die Fans dieses Spiels zur Verfügung. Beide sind mit CHESS aufzurufen. Das erste, welches ich zu Gesicht bekam, wies eine miserable Grafik auf (auf den weißen Feldern sieht man die weißen Figuren kaum). Die Züge werden hier mit den bekannten Bezeichnungen (e2-e4) eingegeben. Das zweite Schachprogramm war von der Grafik her wirklich recht ordentlich und auch in der Handhabung sehr gut. Die Figur, mit der gezogen werden soll blinkt (mit den Cursor die Figur auswählen). Dann mit der DEL-Taste die Figur bestätigen und mit den Cursor-Tasten setzen. Anschließend den Zug mit INS bestätigen. Unterschiedliche Spielstufen sorgen für Anpassung des Computergegners an die Spielfähigkeiten des Users.





Zwei Schachprogramme: Die Qualitätsunterschiede sieht man schon an der Grafik.

Auf den Disketten befinden sich auch noch eine Reihe Updates und Tips und Tricks zu Anwendern und Spielprogrammen.
Ich hoffe, Sie können sich in etwa vorstellen, was sich hinter diesem PD-Paket versteckt. Immerhin kostet die Diskette hier umgerechnet nur ca. 5 DM. Wer sich bei Public Domain etwas auskennt, der kann eventuell mit den folgenden Diskettenbezeichnungen etwas anfangen: RPS-Startrek, RPS-Programm-Control, RPS-Crossref, RPS-Mini Assembler, RPS-Wertpapier/Finanzverwaltung, RPS-Basic Programm Utilities, RPS-Printer Utilities, RPS-PC File III, RPS-Wordflex, RPS-Flugsimulator, PC-Blue Nr. 235, PC-Blue Nr. 33, Bowling, PC-Prompt, PC-Blue Nr. 558, PC-Blue Nr. 218, PC-Blue Nr. 39, PC-Blue 10 beliebte Programme, Festplatten Utilities, PC-Blue Nr. 523. Noch dazu kommen 33 Disketten, die mit E und Nummer bezeichnet sind. Auf diesen befinden sich zum Teil Programme des amerikanische PC-User-Clubs PC-SIG, der PD-Programme sammelt und verbreitet.
Das wär's für dieses Mal. Im nächsten Heft gibt's weitere Infos zu Public Domain. Bis dahin ciao

Martina Strack

ASM-DAUER-POWER

Wie die meisten bereits schon wissen, steht „ASM-Dauer-Power“ für Wettbewerbe en masse. Diesmal gibt’s auf vier Seiten ne Menge „umsonst“. Wer an den vielen Gewinnspielen teilnehmen möchte, sollte sich die untenstehenden Teilnahmebedingungen genau durchlesen. Auch diesmal haben wir natürlich wieder ein paar Super-Knüller auf Lager. Also: Viel Glück!

JINXTER heißt das neue Grafik-Adventure von MAGNETIC SCROLLS!

Je fünf Exemplare von JINXTER gibt es zu gewinnen. Und zwar für Atari ST, Amiga und den Commodore 64.

Allerdings müßt Ihr uns eine klitzekleine Frage beantworten:

„Nennt uns zwei der berühmtesten Magnetic Scrolls / Rainbird-Adventures!“



Also, Postkarte ausfüllen, Computersystem und Datenträger-Wunsch angeben und ab damit in den nächsten Briefkasten: Kennwort: Rainbird

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Januar 1988. P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.



aus Düsseldorf fragt:

„Was bedeuten die einzelnen Buchstaben des Wortes „NEWS“ in vielen Adventures?“

Zu gewinnen gibt es sage und schreibe 100 Programme!

und zwar:

- **50 x Liberator**
- **20 x Wimbledon**
- **20 x Cellor 8**
- **10 x Classics 3** (Reach for the Sky/Sword of Destiny/Jetbrix/Gullwing Falcon)

Kennwort: „New's“

Für den C-16/Plus4



Historical Moment:
ST-Start mit NOVAGEN'S BACKLASH

Wer die folgende Frage beantwortet, kann Untenstehendes gewinnen!

„Welches andere, erfolgreiche Game von NOVAGEN stammt ebenfalls von PAUL WOAKES?"

1. Preis: SHARP-Video-Rekorder mit der „historischen" Aufnahme von BACKLASH

2.– 4. Preis: SONY-Walkmann

5.–29. Preis: BACKLASH-T-Shirt



Antwort auf die Postkarte: Kennwort NOVAGEN

SOYKA-DATENTECHNIK
aus Bochum
möchte folgendes „loswerden":

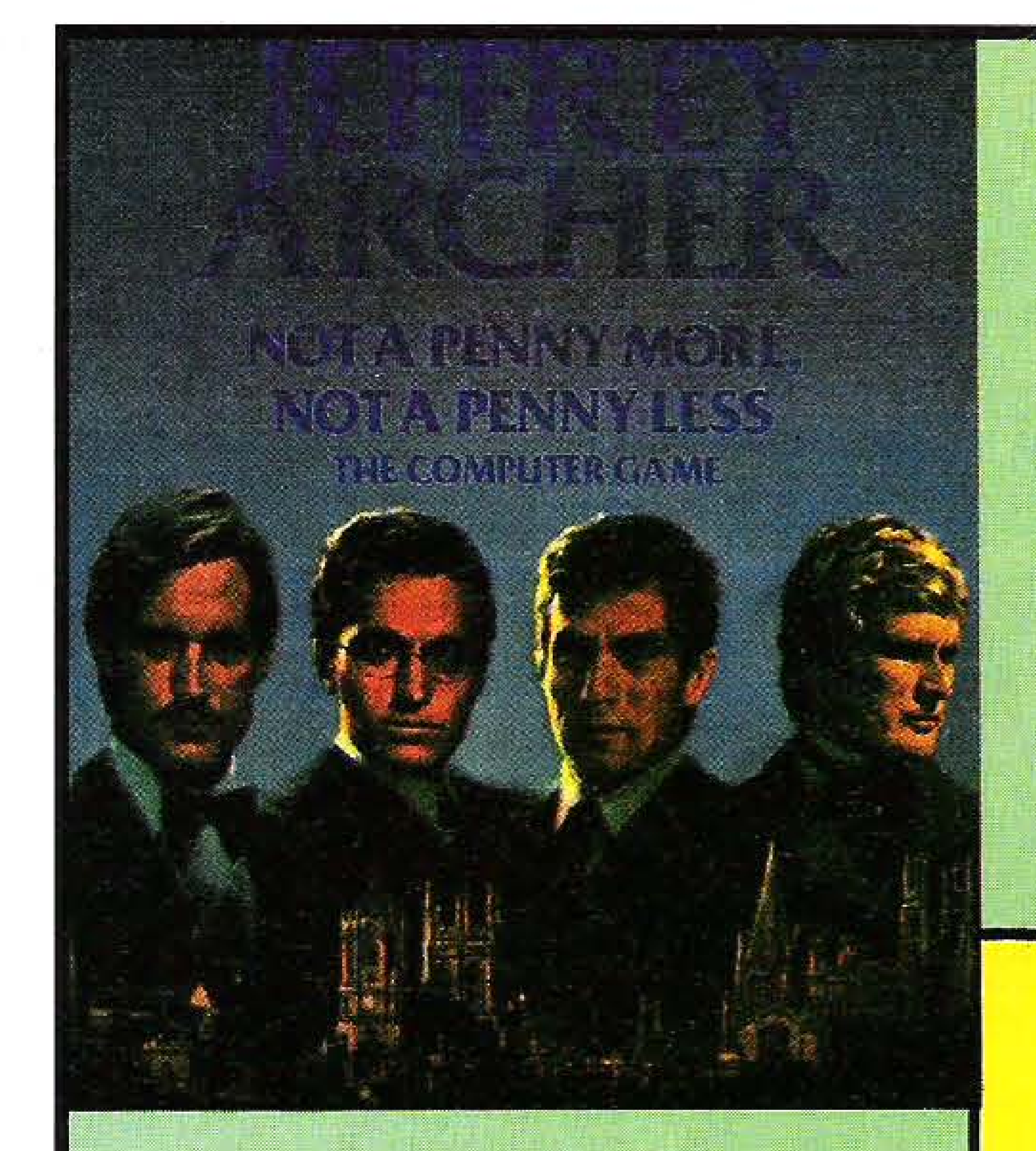
Kennwort: „SOYKA"

- Eine Amiga-Floppy (AMIGO F1)
- Einmal Amiga-Soft (SURGEON)
- Einmal Amiga-Soft (TEST DRIVE)
- Siebenmal Amiga-Soft (EMERALD MINE)

Und hier die Preisfrage:

„Welcher bekannte Pop-Star kommt auch aus Bochum?"

Schreibt uns seinen Namen auf eine Postkarte!



Ein Loblied auf DOMARK ...

möchten wir von Euch hören! Schriftstellerische Qualitäten sind gefragt. Schnappt Euch also einen Pinsel, Griffel oder Bleistift und laßt Euch einen Vier- bis Zehnzeiler, mit DOMARK im Mittelpunkt, einfallen. Schön, wenn's sich hier und da mal reimen würde! Die „Hobby-Schriftsteller" treten nun gegen Erfolgsautor JEFFREY ARCHER an.

NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS – der Atari-ST-Hit von



Der Lohn der Poesie:

1. Preis: Alle sechs Erfolgskrimis (Bücher handsigniert!!!!) von Jeffrey Archer

2.-11. Preis: Je ein Original-Taschenbuch von „Not a penny more, not a penny less"

Alle Einsendungen bitte mit dem Kennwort „DOMARK" versehen!

Sagt uns, wer BISMARCK war!

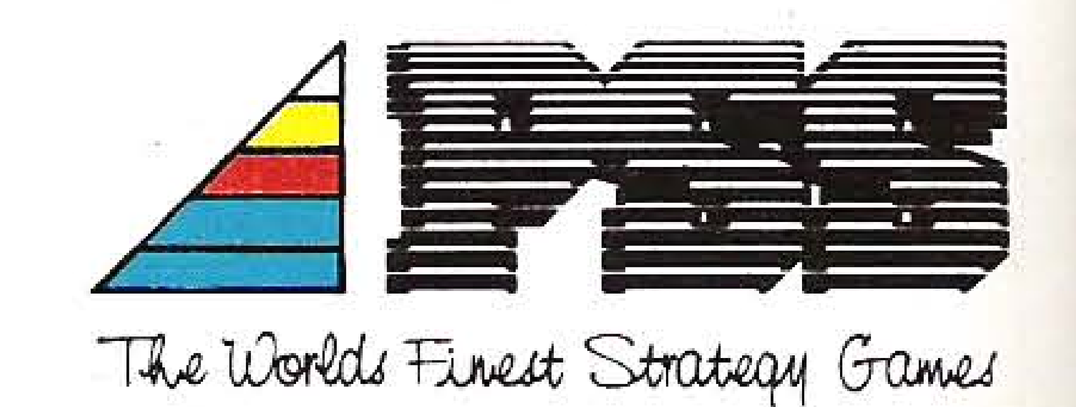
Wir suchen den vollständigen Namen und Titel des Mannes, der dem Kriegsschiff und dem Strategie-Spiel seinen Namen gab. Wer es weiß, kann folgendes gewinnen:

250 Poster · 25 T-Shirts
15 Games für Spectrum, 10mal ST,
15 Spiele für den Commodore 64
– Fünf Modellbaukästen –

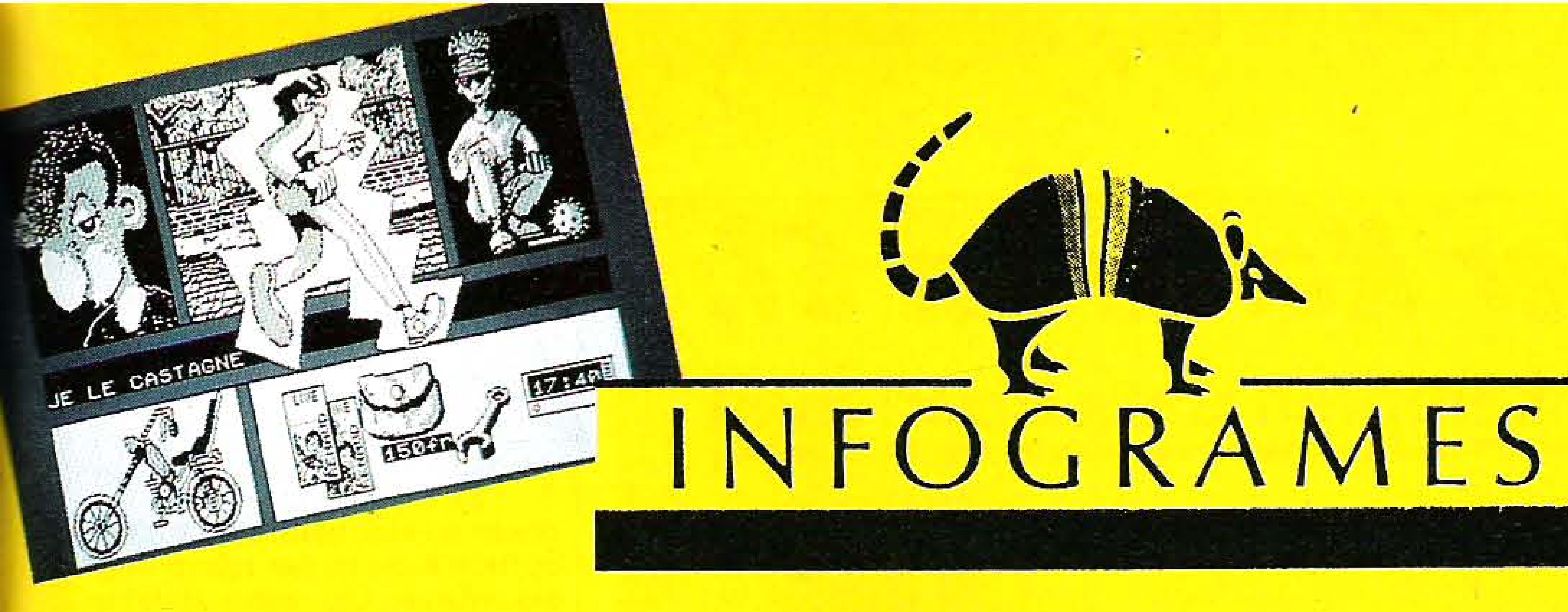


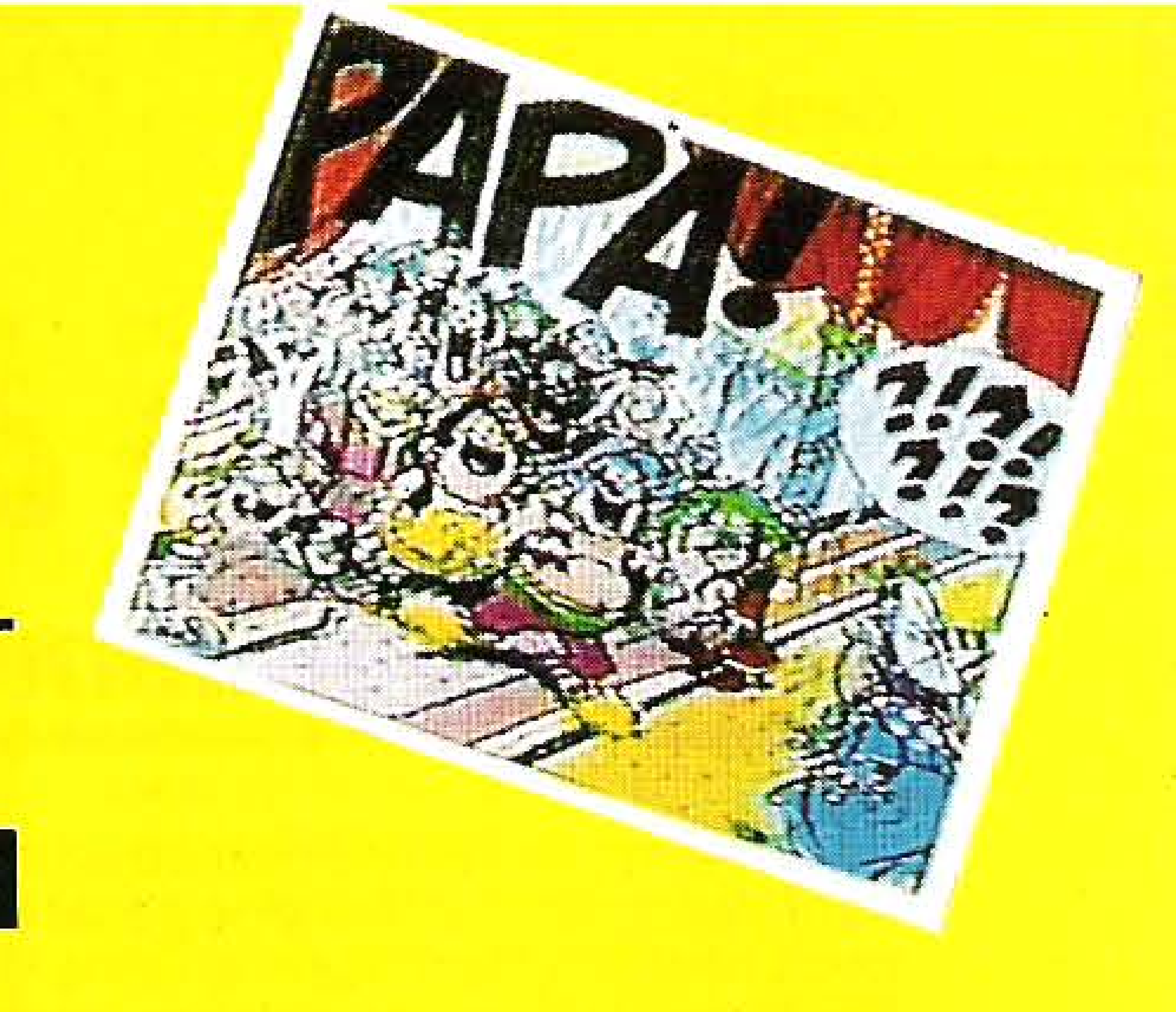
BISMARCK

– das Strategie-Spiel!



c16chris





Voila! 99mal was Ihr wollt und außerdem ... einen Haupt-Gewinn und außerdem ... 20 Poster + 20 Stickers!

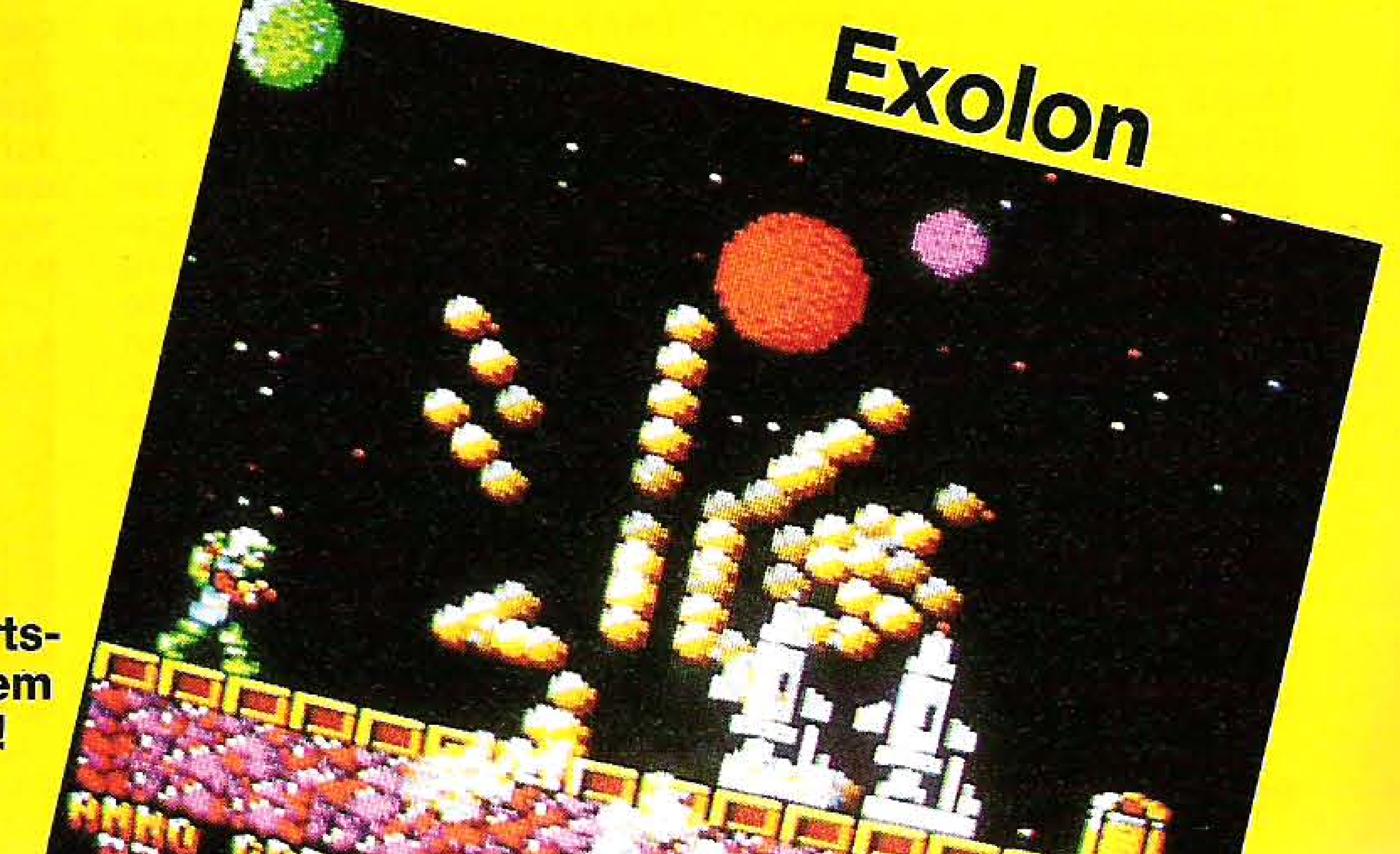
Das Tolle an den 120 „gesammelten Werken“: Ihr könnt Euch ein INFOGRAMES-Programm Eurer Wahl für den Computer Eurer Wahl aussuchen (z. B. „Sidewalk“, „Waterskiing“, „Reisende im Wind II“, „Isnogud“ und, und, und)! Der HAUPTGEWINN besteht aus 5 Infogrames-Programmen nach Wahl, einem Sweat-Shirt sowie einer Boxer-Short! Na? Gewinnen kann jeder, der auf seiner Postkarte sein Wunschprogramm und sein Computersystem angibt und uns schreibt, wie die zwei Programme heißen, deren Secreenshots oben abgebildet sind. Kennwort: „Infogrames“

DELTA

Soft- und Hardware hat sich nicht nur in ..... einen Namen gemacht. Die Stadt, in der die Jungs ansässig sind, hatte in diesem Jahr Jubiläum und wurde ... Jahre alt. Feiert also mit Delta und ASM!

Die Fete steigt mit EXOLON, 10 x C64-Disk, 10 x Spectrum, 5 x Schneider-Disk und 5 x Schneider-Kassette.

Wer weiß, welche Stadt hier den wievielsten Geburtstag feiert, der sollte die Lösung schnellstens mit dem Kennwort „DELTA“ an uns abschicken. Auf geht's!



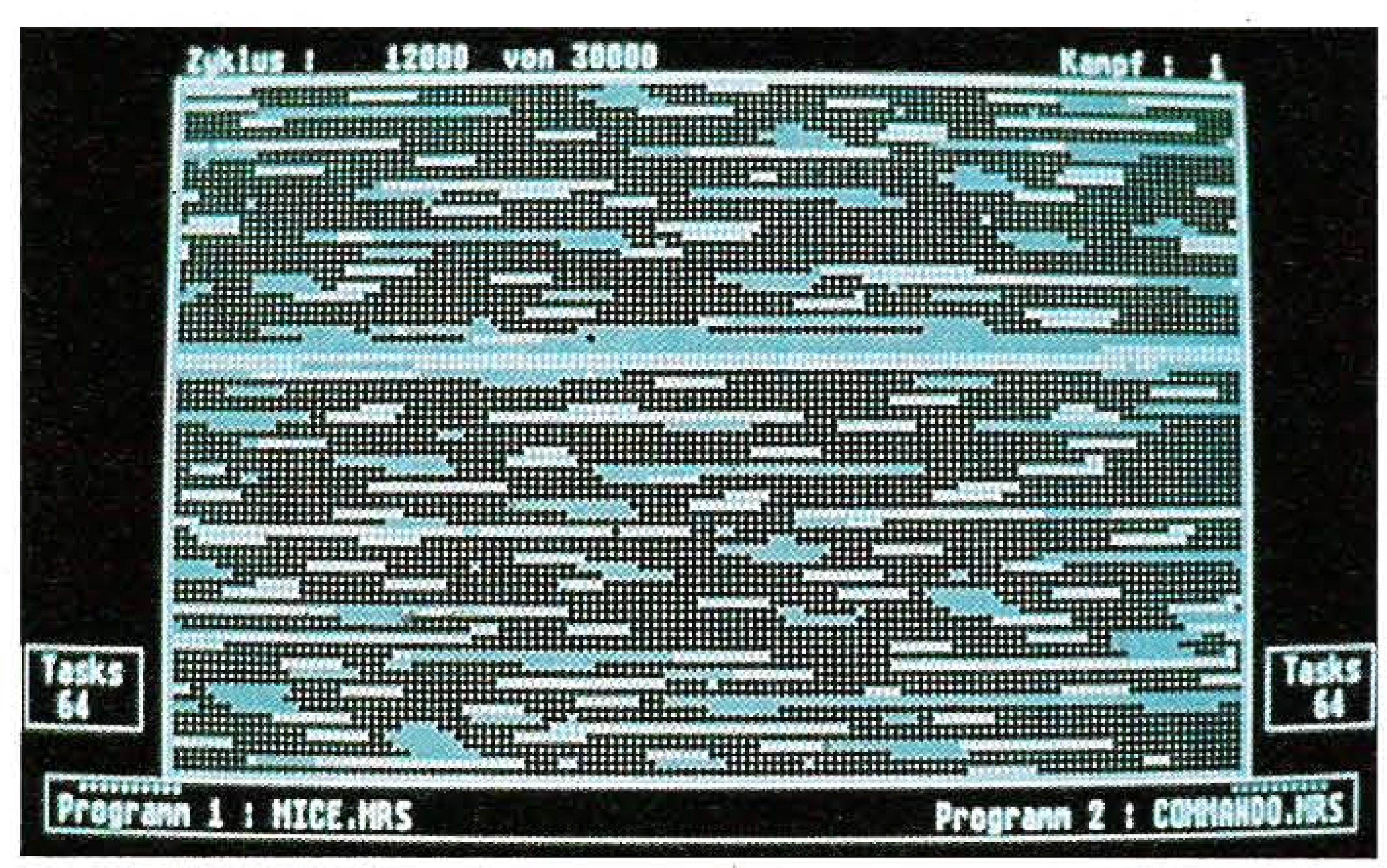
c16chris

★ Krieg der Kerne im ST:

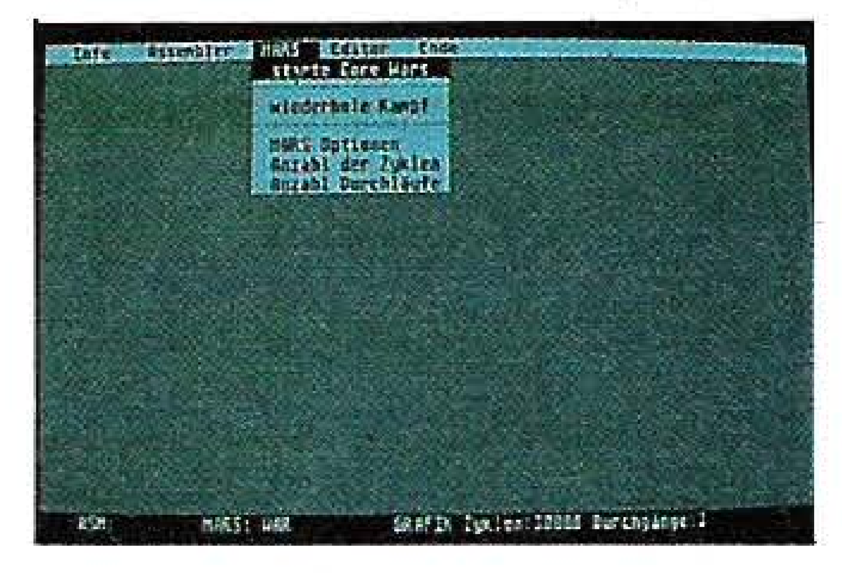
Zwei Programme kämpfen ums Überleben

Das ist ja ein herrliches Gemetzel! In meinem ST wüten gerade zwei Kampfprogramme. Das eine packt das andere an der Gurgel, aber noch ist alles offen! Nur noch eine Million Zyklen sind zu durchlaufen. Bin mal gespannt, welches Programm, nach den paar Stunden Sieger wird. Im Moment sieht's aber eher nach Unentschieden aus. Wovon ich rede? Von einem Wahnsinnsprogramm namens **MARS ST** und einem „intelligenten" Spiel, das mich von Anfang voll begeistert hat. Der „Krieg der Kerne" (Core Wars) ist nämlich ein „Spiel", das von Programmierern in aller Welt und auf allen Rechnern gespielt wird. 1986 gab es in Boston sogar die ersten Weltmeisterschaften.

Programm: Mars ST, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Galactic, Stachowiak, Dörnenburg, Raeker, Entwicklung und Vertrieb von Computerhard- und Software, Henningweg 5, 4300 Essen 1.



Worum geht's? Zwei Programme, die nur den Zweck haben, sich selbst zu kopieren und das jeweils andere Programm zu zerstören, werden in eine Arena (in unserem Falle in den Atari ST) geladen, die aus 10 000 Speicherstellen besteht. An welcher Adresse die Programme im Speicher landen, bestimmt der Computer per Zufall. Die Programme sind in einer eigens dafür konzipierten Programmiersprache (REDCODE) geschrieben, die nur 10 Befehle umfaßt. Und eben ein solches Programm kann man mit MARS ST erstellen und auch gegen andere antreten lassen.
MARS ST läuft auf allen Atari ST-Rechnern mit TOS im ROM, 1MB-Speicher ist nicht unbedingt erforderlich, aber empfehlenswert (Ram-Disk). Natürlich braucht man eine Floppy, eventuell einen Drucker (das Programm sieht auch den Ausdruck der Kämpfe vor) und einen Monochrom-Monitor. Zwei Disketten werden geliefert, auf denen sich neben dem Programmeditor, dem Assembler und einigen anderen Features, wie z.B. Uhrzeit, Desktop-Info und Titelbild, auch Beispielprogramme befinden, die man auch ohne, daß man selbst ein Programm entwickelt hat, gegeneinander antreten lassen kann (was ich natürlich gleich ausprobiert habe).
Unter den Kampf-Programmen befindet sich auch der Weltmeister von 1986, das von Chip Wendell aus Rochester entwickelte Programm MICE (Mäuse). Nach dem Start von MARS ST wählte ich im Hauptmenü den Punkt „Mars" an. (MARS ST ist voll Menü- und Maus-gesteuert.) Im jetzt erscheinenden Untermenü „Start Core Wars!" anklicken. Jetzt öffnet sich ein Fenster, in dem „REDCODE" angewählt werden muß. In diesem „Ordner" befinden sich die einzelnen Kampf-Programme, von denen zwei ausgewählt werden können.
Den Kampf selbst kann man auf verschiedene Arten verfolgen. Da bietet sich zunächst einmal die grafische Darstellung an. Alle Speicherplätze werden zunächst mit „0" belegt dargestellt (in einem Rechteck wird jede „schwarze" Speicherstelle von vier winzigen weißen Pünktchen begrenzt). Jetzt werden beide Kampf-Programme eingeladen. Dabei wird eine Speicherstelle weiß „gefärbt", wenn sich Programm 1 darin häuslich niedergelassen hat; ein „schwarzes" Kreuz bezeichnet die durch Programm 2 belegte Speicherstelle.
Der User klickt jetzt den „Start"-Button an, und los geht's. Dabei kann man erkennen, welches Programm welche Speicherstellen belegt, bzw auch, welches Programm an einer bestimmten Speicherstelle über ein anderes gesiegt hat.
Die Regeln des Kampfes sind in der Weltmeisterschaft so festgelegt worden, daß das jeweilige „erste" Programm (der Rechner bestimmt zufällig das Programm, das anfangen darf) einen Befehl abarbeitet, dann kommt das jeweils andere mit der Abarbeitung eines Befehls an die Reihe, dann wieder das erste usw. Laut Weltmeisterschaftsnorm werden pro Programm 15 000 Befehle abgearbeitet, d. h. 30 000 Zyklen lang kämpfen die Programme miteinander. Ein Programm hat dann verloren, wenn ein Befehl (der z.B. durch Manipulation durch das Gegnerprogramm verändert wurde) nicht mehr ausgeführt werden kann. Während der Weltmeisterschaft werden mit jeweils zwei Programmen drei Kämpfe a 30 000 Zyklen ausgeführt. Dieser Modus ist auch bei MARS ST so eingestellt, kann aber verändert werden. So habe ich z.B. die sehr spielstarken Programme MICE (ist ja logo) und KOMMANDO (von A.K. Dewdney geschrieben) gegeneinander antreten lassen, wobei ich einen Kampf auf 4 000 000 Zyklen festgelegt habe. Das Ganze dauerte dann ca. zwei Stunden. Resultat: Unentschieden. Beide Programme „bewegten" sich noch.
Neben dem Beobachten des grafisch dargestellten Ablaufs gibt es auch die Möglichkeit mit „TRACE" jeden einzelnen Schritt der beiden Programme zu verfolgen. Wen die Grafik nicht interessiert, der kann sie auch ausschalten und das Endergebnis abwarten.
Was natürlich noch viel mehr Spaß macht, ist, ein selbstgeschriebenes Programm gegen die „Champions" laufen zu lassen. Das bedeutet allerdings ein bißchen Arbeit, denn die besten REDCODE-Programme

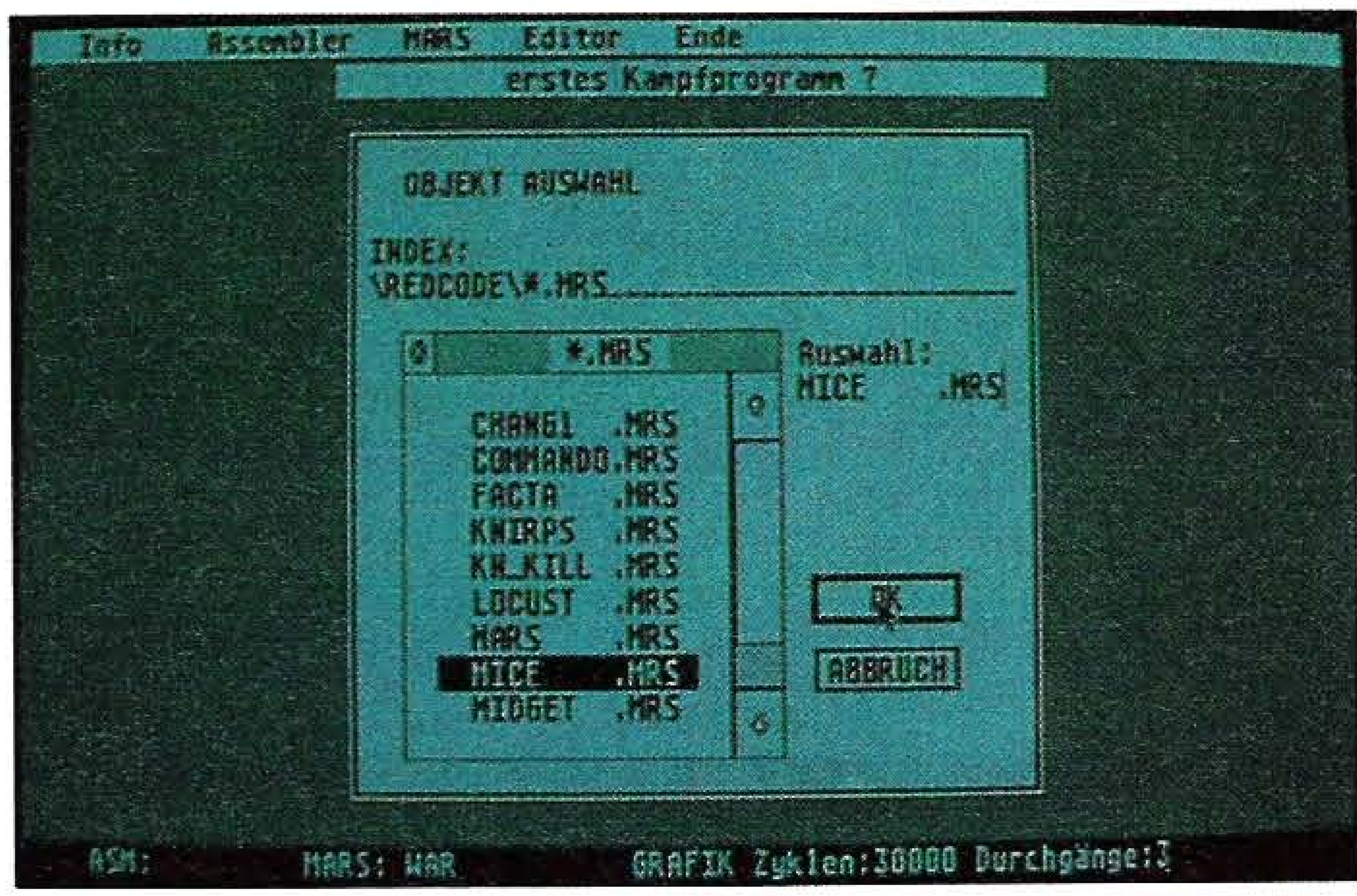


zeichnen sich nach einem alten Spruch aus: In der Kürze liegt die Würze. Die zehn Befehle sind in der Tabelle aufgeführt. Sie eröffnen die Möglichkeit, Daten unabhängig von der „Anfangsadresse" im Speicher hin- und herzuschieben, zu addieren, subtrahieren, springen usw. Mit diesen Befehlen ist es z.B. auch möglich, diverse Unterprogramme gleichzeitig mit dem „Hauptprogramm" laufen zu lassen.
Auf die einzelnen Funktionen des Editors bzw. Assemblers will ich hier nicht weiter eingehen. Diese sind im Begleitheft gut erklärt. Wenn Sie allerdings bis hierher gelesen haben, interessiert es Sie vielleicht, wie diese ominöse 10-Befehls-Programmiersprache REDCODE aufgebaut ist.
Jeder REDCODE-Befehl besteht aus einem Label, dem der eigentliche Befehl folgt. Anschließend können ein oder zwei Operanden eingegeben werden. Ein eventueller Kommentar kann dahinter gesetzt werden, durch Semikolon abgetrennt. Die Operanden werden A- und B-Operand genannt, wobei jeder Operand aus einem Symbol für die verwendete Adreßierungsart und einem Adreßwert besteht. Diese Adreßwerte sind immer relativ, da ja kein Programm vorher weiß, wo es im Speicher beginnt.
Es gibt verschiedene Arten, eine Adresse, auf die zugegriffen werden soll, zu bestimmen. Die möglichen Adressierungsarten sind: „unmittelbar", „direkt", „indirekt", und „autodekrement-indirekt", wobei nicht alle Adressierungsarten mit allen Befehlen laufen.
Allein mit diesem Befehlssatz werden die Killerprogramme erstellt. Da gibt es dann auch verschiedene Arten, wie z.B. den Knirps, der nur aus einer REDCODE-Anweisung besteht: MOV 0,1. Dieses Programm kopiert den Inhalt der Speicherzelle 0 (das ist der Befehl selbst) in die Speicherzelle mit der relativen Adresse 1. Ausgehend vom Befehl selbst ist diese die nächstfolgende Speicherzelle. Auf diese Weise kopiert sich dieser eine Befehlssatz von einer Speicherzelle in die nächste und walzt so alles platt, was ihm in den Weg kommt. Nachteil dieses Programms ist, daß es kein „Killerprogramm" ist, d.h., daß es nie gewinnen kann (höchstens



Die REDCODE-Befehle

DAT eine Anweisung die nicht ausgeführt wird, A-Operand =0,
B Operand ist der Datenwert
MOV Übertrage den Inhalt von Adresse A auf Adresse B
ADD der B-Wert der Speicherzelle, die vom A-Operanden adressiert wird, wird zum B-Wert der Speicherzelle addiert, die durch den
B Operanden adressiert wird. Adressiert der A-Operand unmittelbar, so wird die Zahl A direkt zur Addition verwendet.
SUB wie bei ADD, es wird lediglich subtrahiert
JMP Springe zu der durch den A-Operanden adressierten Speicherzelle, B-Operand=0
JMZ Ist der Inhalt des B-Feldes der vom B-Operanden adressierten Speicherzelle gleich 0, wird das Programm bei der A-Adresse fortgesetzt. Andernfalls wird mit dem auf JMZ folgenden Befehl fortgesetzt.
JMN wie JMZ, nur wird hier auf ungleich 0 getestet.
DJN Der B-Wert der vom B-Operanden adressierten Speicherzelle wird um eins vermindert. Ist er danach ungleich 0, wird die Programmausführung bei der A-Adresse fortgesetzt. Ansonsten wird der dem DJN folgende Befehl ausgeführt.
CMP der Inhalt von Adresse A und Adresse B (und evtl. Opcode) wird verglichen. Ist er ungleich, wird die nächste Anweisung übergangen.
SPL Der Programmablauf wird zwischen dem momentan laufenden Programm und dem Programm, dessen Startbefehl durch den B-Operanden adressiert wird, aufgeteilt. Beide Programme werden quasi parallel abgearbeitet.



überleben). Das Schlimmste, was dem Gegnerprogramm passieren kann, ist, daß es selbst ein Knirps wird, wenn laut Programmablauf nämlich eine Speicherzelle angesprochen wird, in der die Daten MOV 0,1 schon stehen. Dann wird nämlich dieser Befehl ausgeführt, so daß quasi nur noch der alte Name des Programms existiert.
Allerdings hat die Sache noch einen Haken. Wo es Knirpse gibt, sind Knirps-Fallen nicht weit. Diese Knirps-Falle besteht aus zwei Anweisungen, die immer wiederholt werden: MOV 0,-1 und JMP -1.
Der erste Befehl setzt eine „0" in die Speicherzelle vor dem MOV-Befehl und zerstört somit einen Knirps, der sich in dieser Speicherzelle befindet. Der zweite Befehl wiederholt den MOV-Befehl (die relative Adresse -1 ist der vorhergehende Befehl). Das Programm KOMMANDO arbeitet z.B. so, daß es in der 10. Zeile einen Knirps losschickt, der jedoch 113 Speicherplätze weiter erst mit seiner Arbeit beginnt. Die restlichen KOMMANDO-Befehle kopieren das gesamte Programm 100 Adressen hinter seiner jetzigen Position. Es wird dann vom „Ursprungsprogramm" aktiviert. Dann bleibt vom „Ursprungsprogramm" nur noch eine Knirps-Falle zurück, die auf den Gegner wartet.
Was sich da natürlich für Möglichkeiten z.B. mit entsprechenden Unterprogrammen auftun, kann der geneigte Leser schon erahnen. Übrigens: das Weltmeisterprogramm MICE ist eines der küzesten Programme, die sich selbst vervielfältigen. Längere Programme haben den Vorteil, mehr Möglichkeiten zu verwirklichen. Allerdings sind diese vom Gegner auch leichter aufzuspüren und zu treffen.
Sollten Sie nach diesem Bericht „Blut geleckt" haben, gibt's hier noch einen heißen Tip: Die „International Core War Society" läßt Ihnen die internationalen „Core Ware Standards" für 4 US-Dollar zukommen. Adresse: 8619 Wassall Street, Wichita KS 67210-1934, USA. Natürlich kann man in dem Club auch Mitglied werden. Die neuesten Informationen gibt's im „Core Ware Newsletter", der bei William R. Bukkley, 5712 Kern Drive, Huntington Beach, Calif. 92649, USA, bestellt werden kann.
Wem das zuviel des Guten ist, der kann sich ja erstmal auf MARS ST stürzen und ein bißchen üben. Mit MARS ST erhält man ein besonderes „Spiel", das übrigens nicht nur für eingefleischten Programmierer Chancen zur eigenen Kampfprogramm-Erstellung bietet. Mit den zehn Befehlen kann man ganz gut zurechtkommen. Mich kriegt man jedenfalls so schnell nicht mehr vom RED-CODE weg. Da wäre z.B. noch dieses kleine Problem ...ächz, neu anfang, lauftest, schei..!!, neu programmier, kritzel, tipp, tipp, test, ja!, nein!, verzweifel, schluck, neu anfang,.....

Martina Strack

Grafik	**7**
Handhabung	**8**
Technik/Strategie	**12**
Spielwert	**12**
Preis/Leistung	**8**


★ Auf Pegasus' Schwingen

Programm: PHM Pegasus, **System:** Spectrum (angeschaut), C-64, **Preis:** Ca. 50DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England.
Nicht mehr ganz neu ist das Programm **PHM PEGASUS**, das **ELECTRONIC ARTS** jetzt auch für den Spectrum herausgebracht hat (diese Version wurde getestet).

Zu Beginn kann man sich ein Szenario aussuchen, das man spielen möchte. Da ich es ja ganz zu Anfang nicht gleich übertreiben möchte, wähle ich das Demo-Szenario an. Was ich hier zu sehen bekomme, reißt mich nicht gerade vom Hocker: Oben im Screen sieht man gelegentlich eine Zieleinrichtung, in der Mitte ist groß der Blick nach vorn eröffnet, und unten im Bild findet man die obligatorischen Instrumente angeordnet. Dann geht es los. Zuerst einmal brummt es ganz entsetzlich aus dem Lautsprecher (ich drehe den Regler also auf Null und lege eine CD auf), dann sieht man ein paar schwarze Punkte auf dem Bildschirm (der Feind naht!). In der Zieleinrichtung oben wird mit einem Mal ein nett gestaltetes Bootchen sichtbar, welches aber wenig später von einer von mir abgeschossenen Rakete getroffen wird (was soll's – schließlich bin ich ja der Gute und darf das!). So geht das vor sich hin, bis das Demo-Szenario vorüber ist.
Jetzt gilt's! Etwas mißtrauisch halte ich meinen Joystick in der Hand, nachdem ich erst einmal von einer Übersichtskarte auf den eigentlichen Gamescreen umgeschaltet habe. Zeit, sich ein wenig mit der Steuerung zurechtzufinden. Schon kommt der erste Angreifer, und bevor ich mich's versehe, hat man mir schon meine Bordkanone über die Reeling geschossen (sie ist übrigens die Waffe, die man am meisten braucht, auch wenn ihre Bedienung auch zu Anfang nicht gerade sehr leicht fällt); so muß ich fortan mit den Raketen arbeiten, was ja an sich prima geht, da diese ihr Ziel selbst finden (man hat aber nur acht, und in dem Szenario, das ich spielte, kamen Tausende von Gegnern an, so daß ich nach kurzer Zeit aufgerieben war).
Was PHM PEGASUS grafisch zu bieten hat, ist Durchschnitt, der Sound nervt. Motiviert war ich, durch das etwas langsame Gameplay, kaum. Mir persönlich konnte PHM PEGASUS nicht gefallen (vor allem aufgrund der Langsamkeit). *Uli*

Grafik:	**8**
Sound:	**2**
Spielablauf:	**4**
Motivation:	**5**
Preis/Leistung:	**4**




STATE OF THE ART · ART OF THE STATES ·
EA
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER ™
c16chris

Überleben ist alles. Völlig außer Kontrolle, mit einer Geschwindigkeit von 3 Mach – nur 8 Sekunden und 20.000 Fuß trennen Sie noch vom Boden! Ungesteuerte Rollen, Kubanische Achter, ja sogar Hammerhead-Abfangmanöver, hier gibt es alles. Eine Simulation, die die Grenzen der Realität überschreitet. Und wohlgemerkt: Testpiloten machen niemals einen zweiten Fehler.

Steigen Sie ins Cockpit mit dem größten Testpiloten aller Zeiten – Chuck Yeager. Fliegen Sie 14 verschiedene Flugzeuge, einschließlich experimenteller Düsenflieger, messen Sie sich mit 6 Konkurrenten.



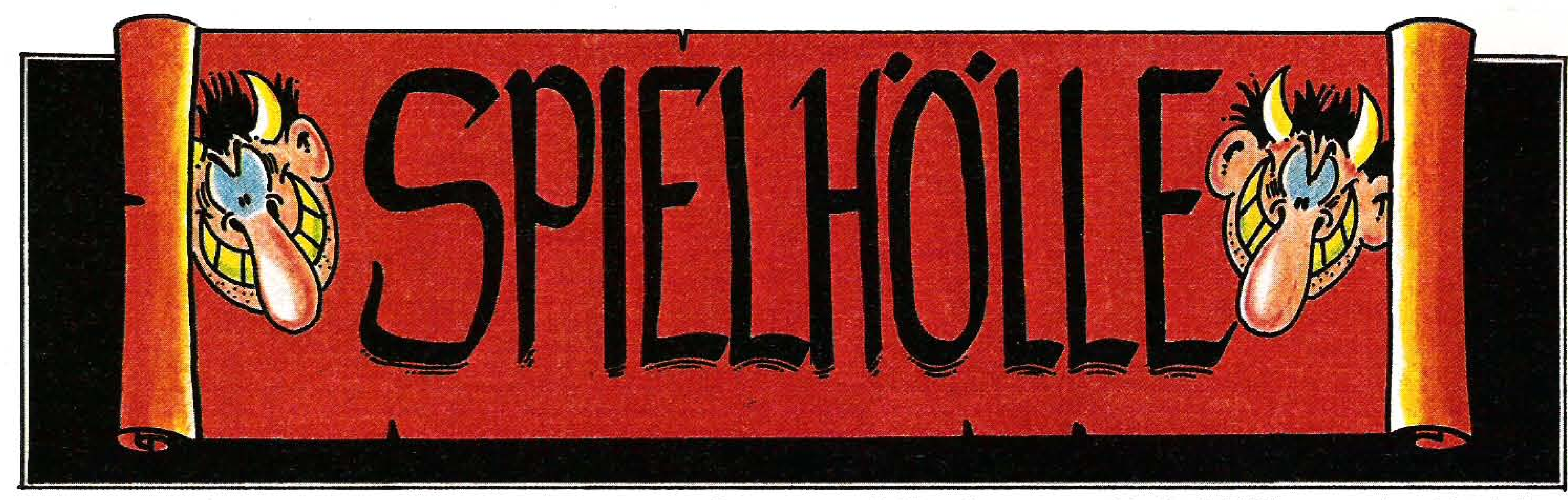
Dynamische Instrumente, Black Box Aufzeichnungsgerät und 10 Sichtdisplays mit bis zu 256 facher Zoomfunktion.



LASSEN SIE IHRER PHANTASIE FREIEN LAUF.

Electronic Arts Software gibt es für eine Vielzahl von Heimcomputern, u.a. für Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM PC & Kompatible, Spectrum und Schneider.
Sie erhalten Electronic Arts Produkte in guten Fachgeschäften. Auf Anfrage senden wir Ihnen gerne eine Broschüre, die Auskunft über unsere gesamte Produktpalette gibt und auch die Anschrift Ihres nächsten Fachhändlers enthält. Bitte schreiben Sie uns: **Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, ENGLAND** oder rufen Sie unseren Kundendienst an: Tel. +44 753 46465.

ELECTRONIC ARTS™



Ab der heutigen Ausgabe geben wir den Startschuß für eine neue Rubrik! Wir von der Redaktion sind der Meinung, daß es einfach unumgänglich geworden ist, über die aktuellen und neuesten Automaten in den Spielhallen zu berichten. Denn hier nimmt die Zahl der Spielautomaten ständig zu, und immer neuere Animationen werden entwickelt. Da fehlt der richtige Überblick - und genau den wollen wir Euch ab dieser Ausgabe regelmäßig vermitteln. So haben wir zunächst erst einmal in Erfahrung gebracht, wer denn für uns ein kompetenter Ansprechpartner ist und über die größte Erfahrung in diesem Bereich verfügt. Die erste Adresse in puncto Spielautomaten in der Bundesrepublik ist zweifelsohne die Firmengruppe Gauselmann-Spielgeräte. Also machten wir uns auf den Weg und schauten in der Hauptverwaltung dieser Firmengruppe vorbei.

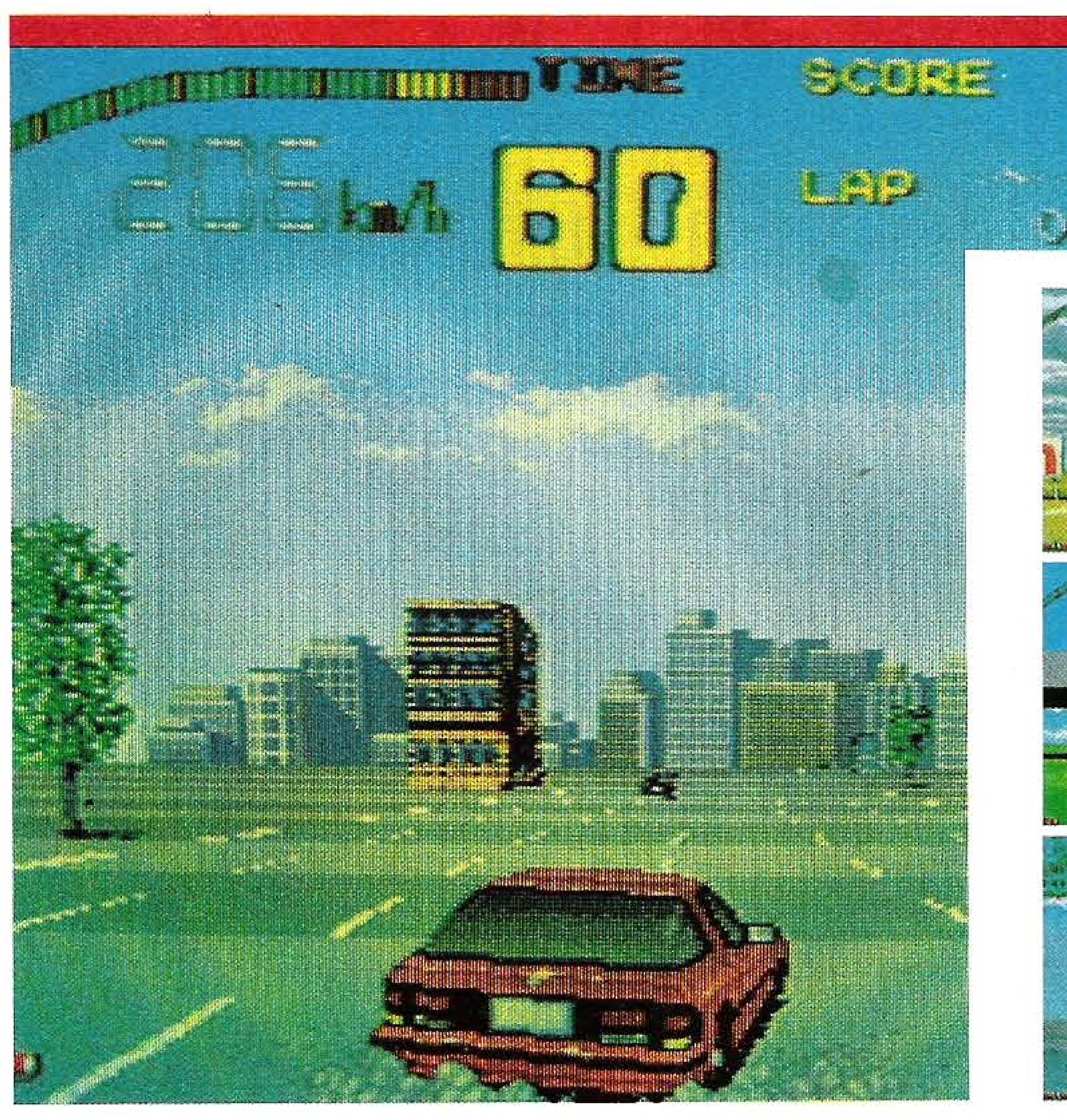
Nach einem äußerst freundlichen Empfang gab man uns zunächst einen Überblick über die Aktivitäten dieser Firmengruppe. Dabei brachten wir in Erfahrung, daß in der Bundesrepublik Deutschland über 100 Spielotheken durch diese Firmengruppe betrieben werden.
Nach Auskunft eines Firmensprechers ist man bemüht, innerhalb dieser Spielotheken 30% der Stellfläche mit Geldspielautomaten zu belegen und auf den anderen 70% die sogenannten Simulations- und Actionspiele zu verteilen. Für die Fans dieser Spielautomaten ist dies natürlich eine äußerst erfreuliche Nachricht. Für mich Anlaß genug, diese Simulations- und Actionspiele etwas genauer unter die Lupe zu nehmen und über Trends und Neuheiten auf diesem Gebiet zu berichten. In einer größeren Ausstellungshalle der Firmengruppe hatte ich Gelegenheit, einen sogenannten Spielhallen-Klassiker, einen topaktuellen Spielhallenknüller und eine Vorabversion eines Spielhallen-Automaten zu testen. Beginnen möchte ich mit dem Spielhallen-Klassiker, den auch die Besitzer eines SEGA-Mastersystems mit Sicherheit in ihrer Programmsammlung haben.
Seit längerer Zeit ein Renner in den Spielhöllen ist und bleibt wohl auch **„Hang on"**. Nach dem begehrten Formel 1-Rennwagen war es einer der ersten Spielhallen-Hits, wo mehr als nur ein Bildschirm mit entsprechender Tastatur geboten wurde. Es wurde zum allgemeinen Cliquen-Spaß, wenn eine Gruppe gemeinsam die Spielhalle betrat. Jeder wollte sich mal auf den Feuerstuhl setzen und mit dem Motorrad auf der Piste heizen. Mittlerweile hat sich dieses Simulations-Spielchen etwas weiterentwickelt. Diese Weiterentwicklung muß nicht unbedingt ein Fortschritt sein, wie es den Anschein hat. Konnte man sich doch früher auf der Rennmaschine niederlassen und sich voll in die Kurven legen. Die Nachfolgeprodukte bieten dem Kunden nicht mehr diesen Komfort, bzw. nur noch teilweise. Schluß ist's mit der heißen Kurvenlage oder sogar mit Sitzen auf dem Feuerstuhl. Jetzt gibt es lediglich Schräglage auf dem Bildschirm, wenngleich die auch nicht zu verachten ist. Die Grafiken sind nämlich immer noch zeitgemäß gut.
Platzraubend, aber verdammt gut, ist der nagelneue Flugsimulator **„After Burner"** ebenfalls von **SEGA**. Ein absolut heißes Teil, mit Spitzengrafiken und einem Wahnsinns-Feeling. Hier kommt der Spielhallen-Freak voll auf seine Kosten. Die betragen übrigens satte 2,– DM pro Spielchen. Sicherlich ein guter Preis, aber auch für ein gutes Spiel. Ganz wichtig hierbei ist das Fluggefühl, welches durch den riesigen Kasten äußerst gut vermittelt wird. Nach anfänglichem Beschauen, steige ich selbst in die Schleuder, die sich in alle Richtungen bewegt. Am Start reiße ich das Ruder hoch, was den Spielautomaten ebenfalls vorne hochgehen läßt. Rechts-links-Bewegungen werden von dem Cockpit, in dem ich sitze, auch hervorragend umgesetzt. Es ist mir sogar möglich, eine komplette Drehung zu vollziehen. Einfach spitze, aber so allmählich kann ich keine Feinde mehr sehen. Nicht, weil sie nicht vorhanden sind, son-



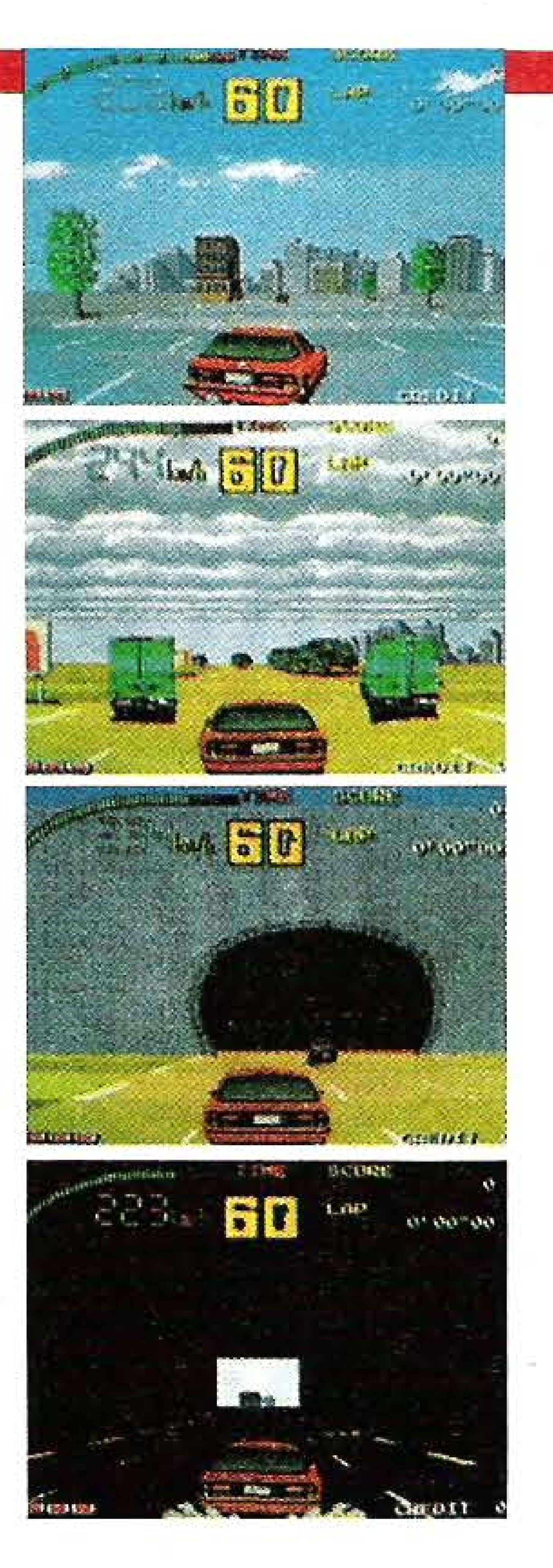




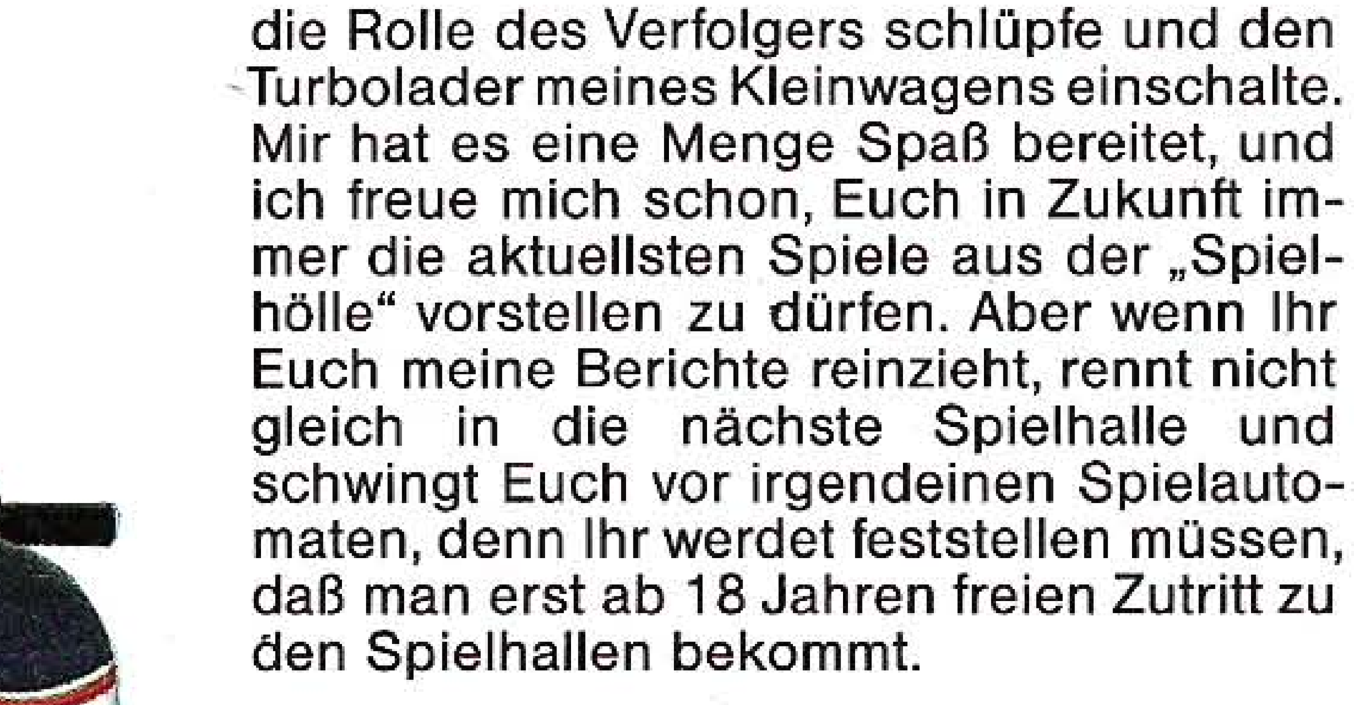








dern ich habe den Überblick vor lauter Hin- und Herbewegungen verloren. Kein Wunder, daß ich kurzerhand eine Bruchlandung hinlege und bald darauf am Ende bin.
Was mich allerdings nicht davon abhalten kann noch ein nagelneues Produkt vorzustellen, welches demnächst in die Spielhallen einziehen wird. Bei **„TOP SPEED"** von **„TAITO"** dreht sich mal wieder alles ums Auto, genauer gesagt, um schnelles Fahren. Von der Aufmachung erinnert es sehr stark an den Knüller OUT RUN. Doch erwartet einen diesmal eine große Überraschung. Sie brettern mit hoher Geschwindigkeit über den Highway und überholen ein Fahrzeug nach dem anderen. Doch plötzlich kommt aus heiterem Himmel ein toller Schlitten an Ihnen vorbei gebraust. Nicht nur das, der Fahrer besitzt auch noch die Frechheit, Ihnen zu winken. Ein Blick auf den Tacho läßt Ihnen die Augen rausquellen, vor allem, weil Sie nur noch eine Staubwolke von dem Heizer erkennen können. Aber vorsorglicherweise haben Sie ja eine kleine Raffinesse einbauen lassen - einen Nitrolader. Noch ein kurzer Blick auf die Tankanzeige (drei Ladungen Nitrobenzin) und dann den Turbolader betätigen. Jetzt kann die Hetzjagd beginnen!
Zur Hetzjagd wird es sicherlich auch, wenn Sie sich einen Platz in der Rennkiste sichern wollen, sobald das Gerät in den Spielhallen auftauchen wird.
Bei beiden neueren Produkten sei noch folgendes gesagt: Durch die ausgezeichnete Animation und durch das Gefühl, wirklich dabei zu sein, haben diese Simulationsgeräte schon ihren besonderen Reiz. Hinzu kommt allerdings noch ein spitzen Sound, der sich nur auf den Raum des Spielgeräts beschränkt. Man hat also das Gefühl, völlig allein unterwegs zu sein, obwohl sich Menschenmassen um einen scharen. Einfach toll!
Für heute bin ich erst einmal ganz schön angeturnt und muß aufpassen, daß ich nachher beim Autofahren nicht wieder in die Rolle des Verfolgers schlüpfe und den Turbolader meines Kleinwagens einschalte. Mir hat es eine Menge Spaß bereitet, und ich freue mich schon, Euch in Zukunft immer die aktuellsten Spiele aus der „Spielhölle" vorstellen zu dürfen. Aber wenn Ihr Euch meine Berichte reinzieht, rennt nicht gleich in die nächste Spielhalle und schwingt Euch vor irgendeinen Spielautomaten, denn Ihr werdet feststellen müssen, daß man erst ab 18 Jahren freien Zutritt zu den Spielhallen bekommt.



Ein kleiner Trost - einige dieser Spielhallenhits werden ja bereits als Adapitonen auch für Homecomputer umgeschrieben, und wenn wir das nötige Interesse vermitteln können, werden es vielleicht noch mehr Programme, von denen wir uns demnächst auf dem Computer verzaubern lassen können. Im übrigen wird ja schließlich jeder mal 18 und dann können die Automaten mit Sicherheit einiges erleben! Oder?!?



Music - Box

Sounds aus dem Computer!

Digitalisieren wie ein echter Profi

Programm: Pro Sound Designer, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 180 Mark, **Hersteller:** Eidersoft Software LTD, England,
Digitalisieren ist „in". So jedenfalls scheint das Motto für die 16-Bit Computer (sowohl Amiga wie auch Atari) zu lauten. Hatte vorher jeder Programmierer so seine Problemchen, den rechten Sound auf den „kleinen" 8-Bittern zu erreichen, kann der geplagte Musikus nun getrost seine Beine hochlegen und sich ruhig noch eine weitere Tasse Kaffee einschenken.

Doch Spaß beiseite: Aufgrund der Soundmöglichkeiten eines 16-Bitters und dessen großem Speicherplatz liegt die Möglichkeit des Digitalisierens ja direkt auf der Hand. Das computersoundverwöhnte Ohr sieht (besser: hört) also neuen Zeiten entgegen.
PRO SOUND DESIGNER vom britischen Hersteller **EIDERSOFT** ist einer jener Digitizer, bestehend aus einer Hardwareerweiterung und der dazugehörigen Software. Zur Hardware wäre zu sagen, daß sie auf mich einen sehr kompakten und stabilen Eindruck gemacht hat. Auch die „Innereien" zeugen von einer guten Verarbeitung. Das Steckmodul, das in den Druckerport gesteckt wird, benötigt eine externe Stromversorgung in Form einer 9V-Batterie. Vor dem ersten Start ist ein ausführliches Studium der deutschen (!) Anleitung zu empfehlen. In ihr wird dem Käufer sehr informativ die Bedienung des Programms genau erklärt.
Der Bildschirmaufbau des Programms wurde sehr übersichtlich und dem Zweck entsprechend grafisch einwandfrei gestaltet. Den Hauptteil des Bildschirms nimmt der Kurvenanzeigebereich ein, der eine oszilloskopähnliche Darstellung des gerade anliegenden Tons anzeigt. Darunter werden in einem weiteren Display die im Speicher befindlichen digitalisierten Tonteile dargestellt. Um diese beiden Anzeigen sind die Bedienungselemente in Form von Tasten angeordnet, die mittels Maus bedient werden können. Mit diesen Tasten kann man alle Funktionen wie Digitalisieren, Abspielen, Laden und Speichern, Editorfunktionen usw. aufrufen. Aufnehmen kann in verschiedenen Abtastfrequenzen geschehen, was sich natürlich je nach Geschwindigkeit auf die Länge auswirkt (bei 8kHz beträgt die Maximaldauer 30 Sekunden). Mit Hilfe des unteren Displays ist es möglich, Stücke des Aufgenommenen zu kopieren, zu löschen, umzudrehen etc. Dazu dienen zwei senkrechte Balken, die den zu editierenden Bereich umschließen. Das Programm bietet auch eine HIFI-Option, die man aber nur mit einem Umbau der Hardware erreichen kann. Desweiteren bietet PRO SOUND DESIGNER einen Editor, mit dem der Tonchip AY-3-8910 direkt modifiziert werden kann. Es ist möglich, die 16 Register des Chips (13 Hardware + 3 Software) auf einfache Weise zu verändern. In den Tonedilor gelangt man, indem man mit der Maus die Taste, auf der ein Chip zu sehen ist, anklickt. Darauf scrollt eine neue Tastenpalette zur Bedienung der neuen Funktionen herunter. Auf alle Funktionen des Digitizers, der natürlich noch einiges mehr zu bieten hat, einzugehen, würde den Rahmen des Berichtes Sprengen. Deshalb habe ich mich nur auf die wichtigsten beschränkt und sie nur kurz umrissen. Die Funktionen werden im Handbuch auf jeden Fall sehr klar dem Benutzer erläutert. Trotzdem sollte man sich vor dem großen Digitalisieren erst einmal mit dem Programm vertraut machen und zuvor einige Tests starten, um das richtige „Feeling" für den Digitizer zu bekommen.

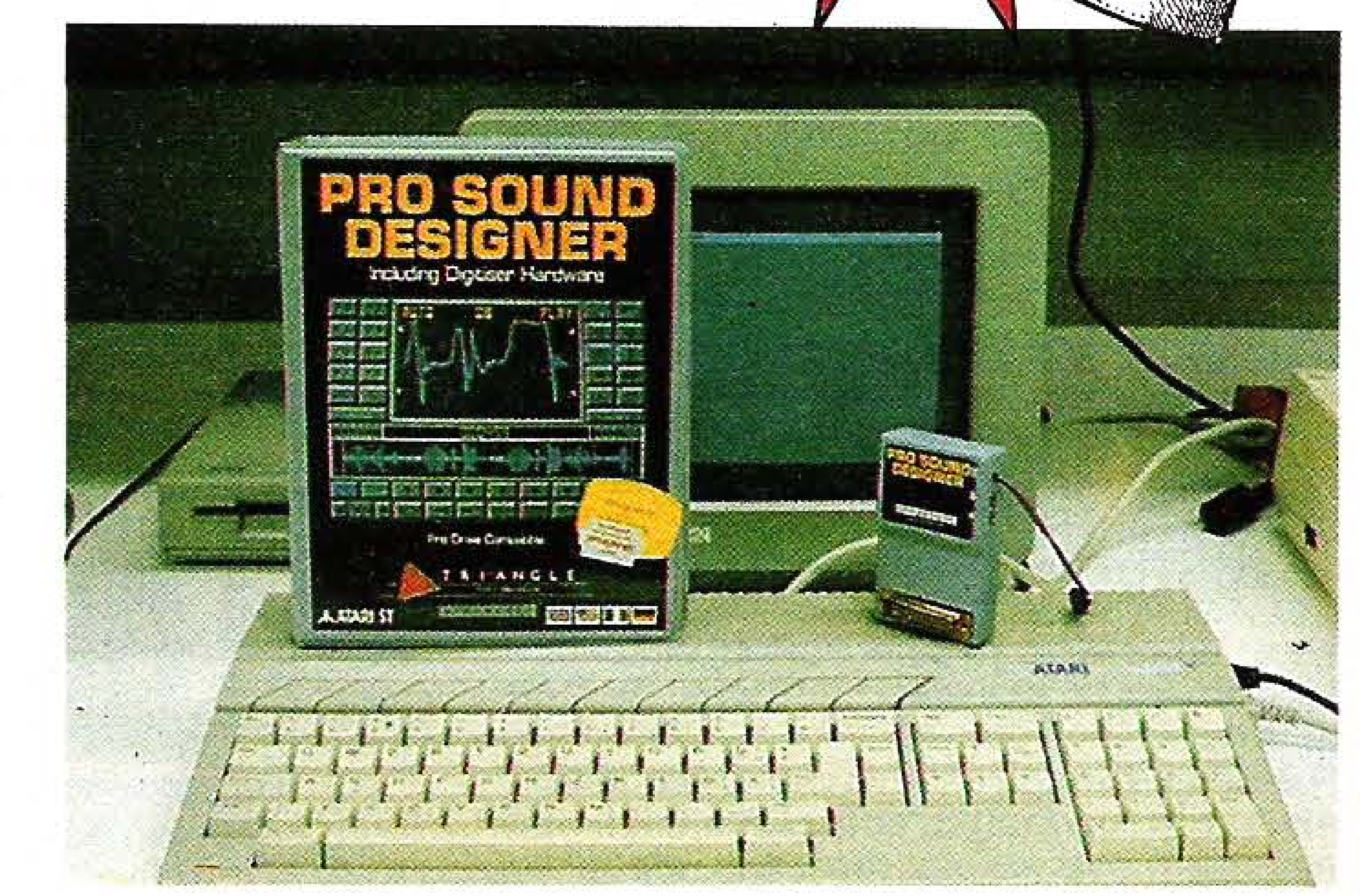
Allgemein wäre zu sagen, daß das Programm sehr komfortabel gehalten wurde. Ich jedenfalls hatte während des Tests keine Probleme, die „Message" richtig „rüberzukriegen". Zur Einbindung des digitalisierten Sounds in eigene Programme dient ein sich auf der Diskette befindliches Programm namens SOUNDLST. Es bietet die Möglichkeit, den Sound in eigene C-, Assembler- oder BASIC-Programme einzubinden. Die Methoden zur Verwendung des Sounds in eigenen PRGs werden ausführlich und mit einigen Beispielen für die jeweilige Programmiersprache erklärt.

Fazit: Bei meinen Tests konnte ich nichts Negatives am PRO SOUND DESIGNER feststellen. Auf Grund der Komfortabilität und des guten Handbuchs ist er sehr empfehlenswert. Ein echtes Muß für jeden Atari ST-User, der sich die „elenden" Soundprobleme vom Hals schaffen will.

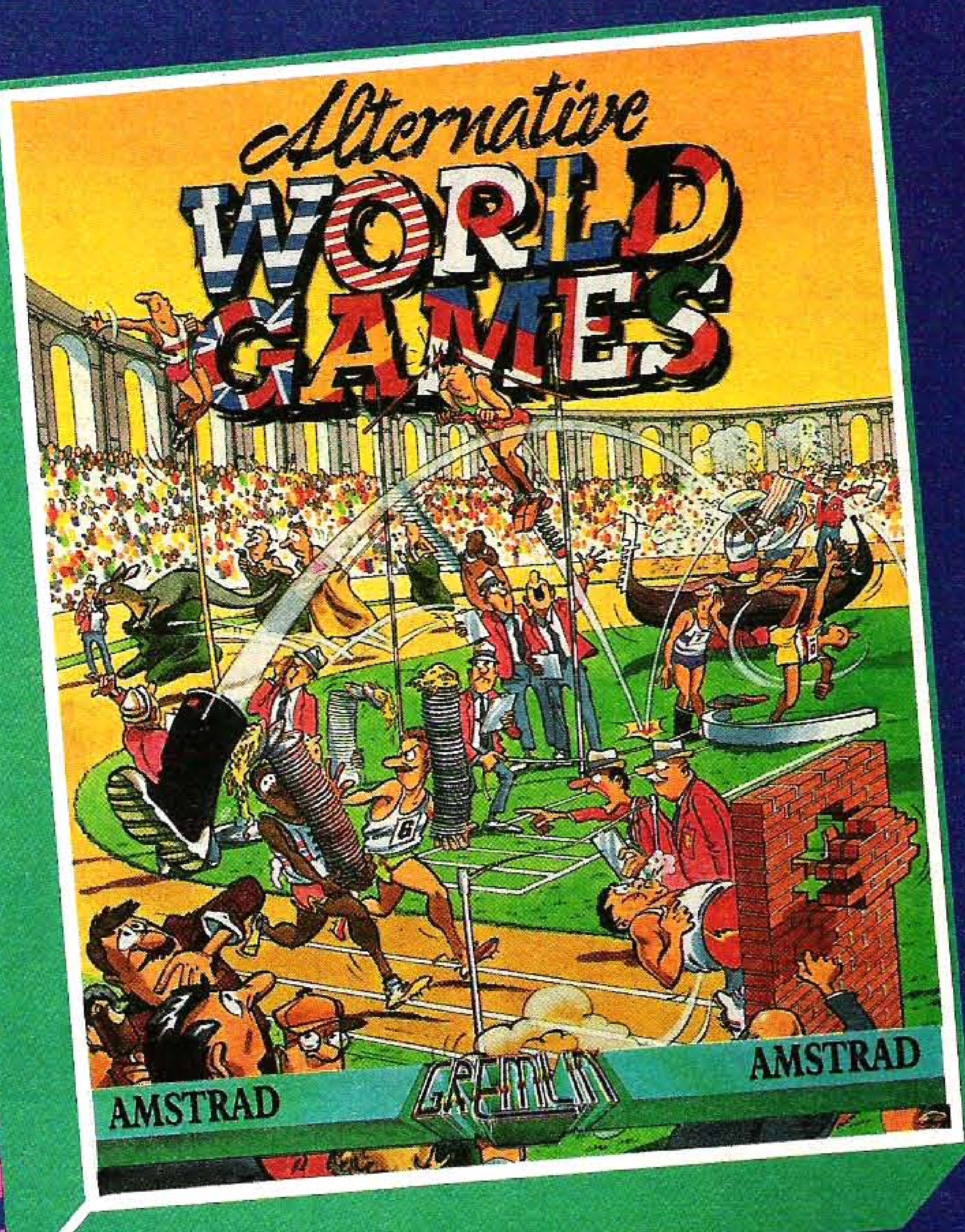
Torsten Blum

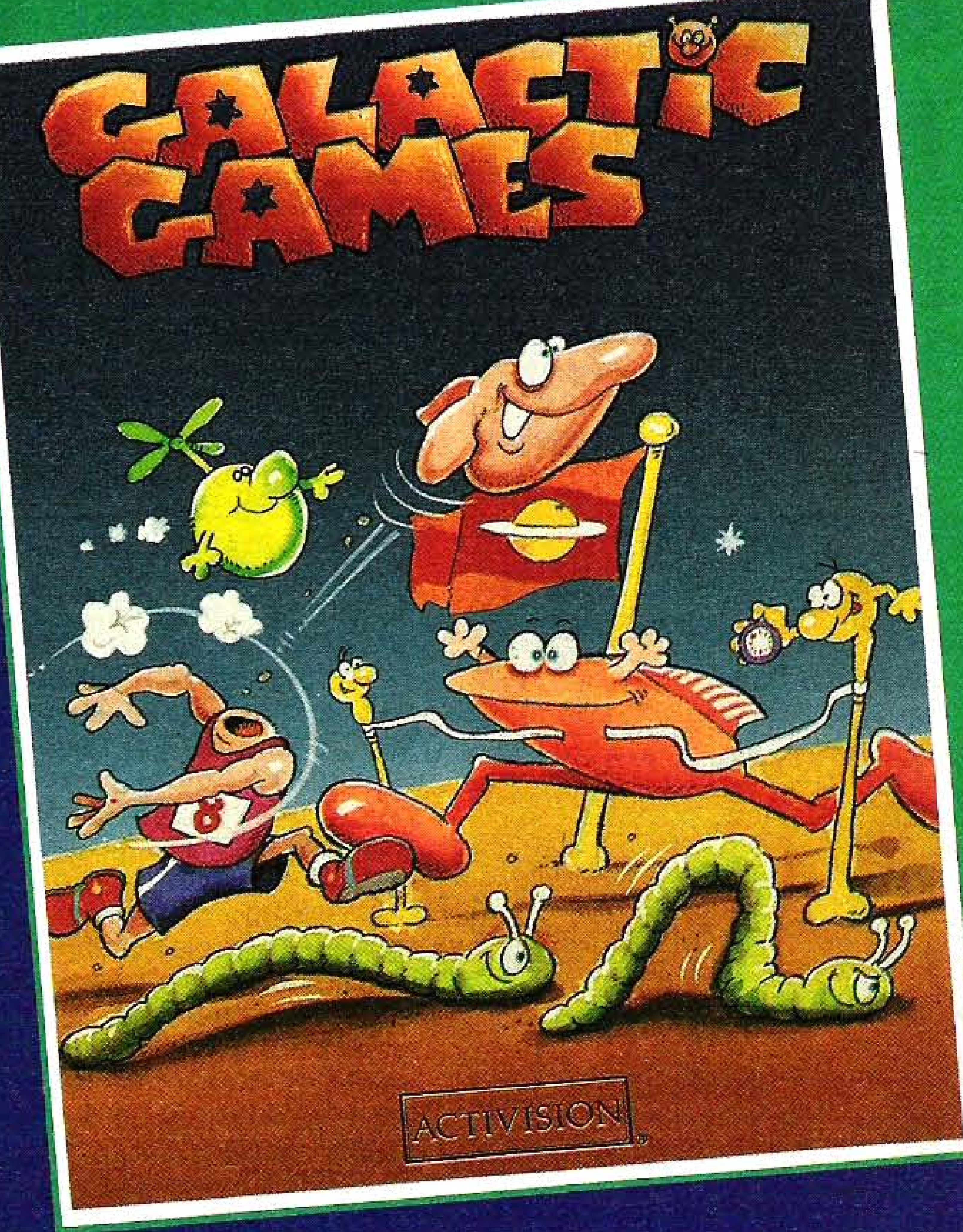
Soundausnutzung	**9**
Variabilität	**10**
Klangbild	**9**
Verwendung	**10**
Preis/Leistung:	**10**

ASM HIT



DER SPORT SPIELT VERRÜCKT VON DER ERDE BIS ZUM MARS





Wie wäre es mit:

- Sackhüpfen in Neapel
- Stiefelwerfen im Colosseum
- Stabklettern in Verona
- Kissenschlacht oder
- Tellerbalancieren

8 Spieler und 18 Nationen lauern darauf, den olympischen Sportlern zu zeigen, daß noch viel mehr Spaß möglich ist.

Erhältlich für Commodore 64/128, Schneider CPC Cassette und Diskette. Atari ST



Haben Sie jemals

- Kopfschleudern
- Parapsychologisches Judo
- Verwandlungsmarathon
- Weltraumhockey oder
- 100-m-Rutschen

gespielt?

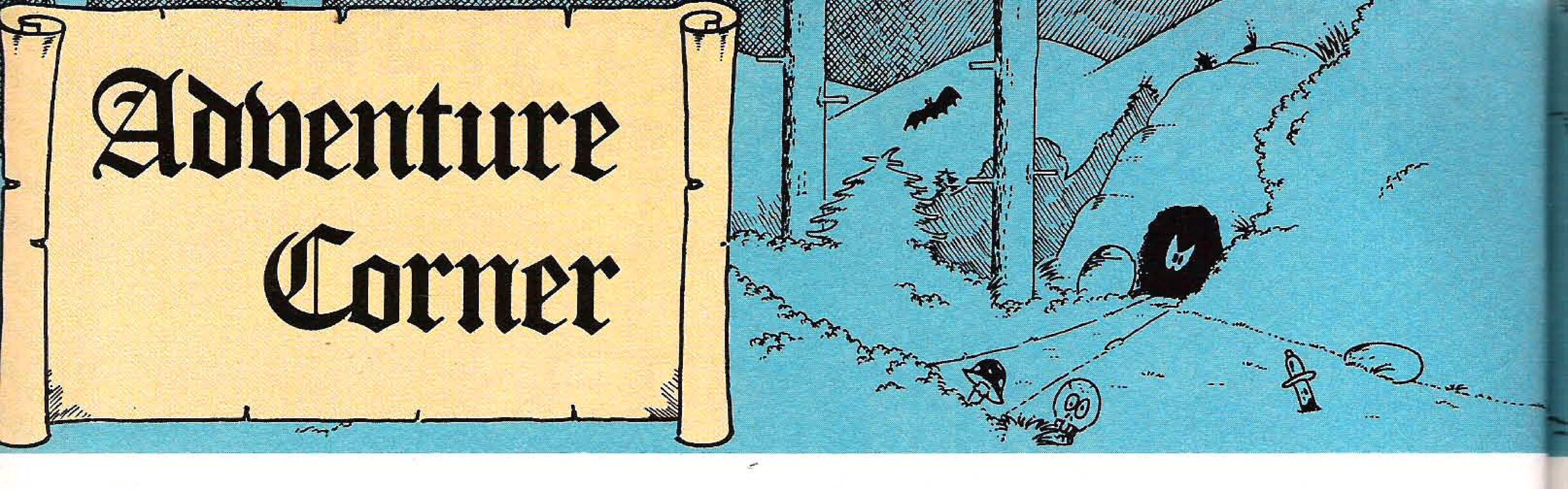
Wenn nicht, dann trainieren Sie mit Galactic Games für die Zukunft.

Erhältlich für Commodore 64/128, Schneider CPC Cassette und Diskette



Exclusiv Distributor: Ariolasoft · Vertrieb Österreich: Karasoft · Vertrieb Schweiz: Thali AG

GRAUIMPORTE ENTHALTEN KEINE DEUTSCHSPRACHIGEN ANLEITUNGEN.



Vom Brettspiel zum Computer-Hit: Mit Sherlock Holmes auf Mörderjagd

Programm: 221 B Baker Street, **System:** IBM und Kompatible (getestet), Atari/Atari ST, C-64, Apple, **Preis:** IBM/Kompatible ca. 70 Mark, Atari/ST, C-64, Apple ca. 50 Mark, **Hersteller:** Datasoft, USA.

Nachdem schon seit 1986 die Besitzer eines Atari, ST, C-64 oder Apple das Adventure **221 B BAKER STREET** von **DATASOFT** spielen können, kommen nun auch die User des IBM und seiner Kompatiblen in den Ge-

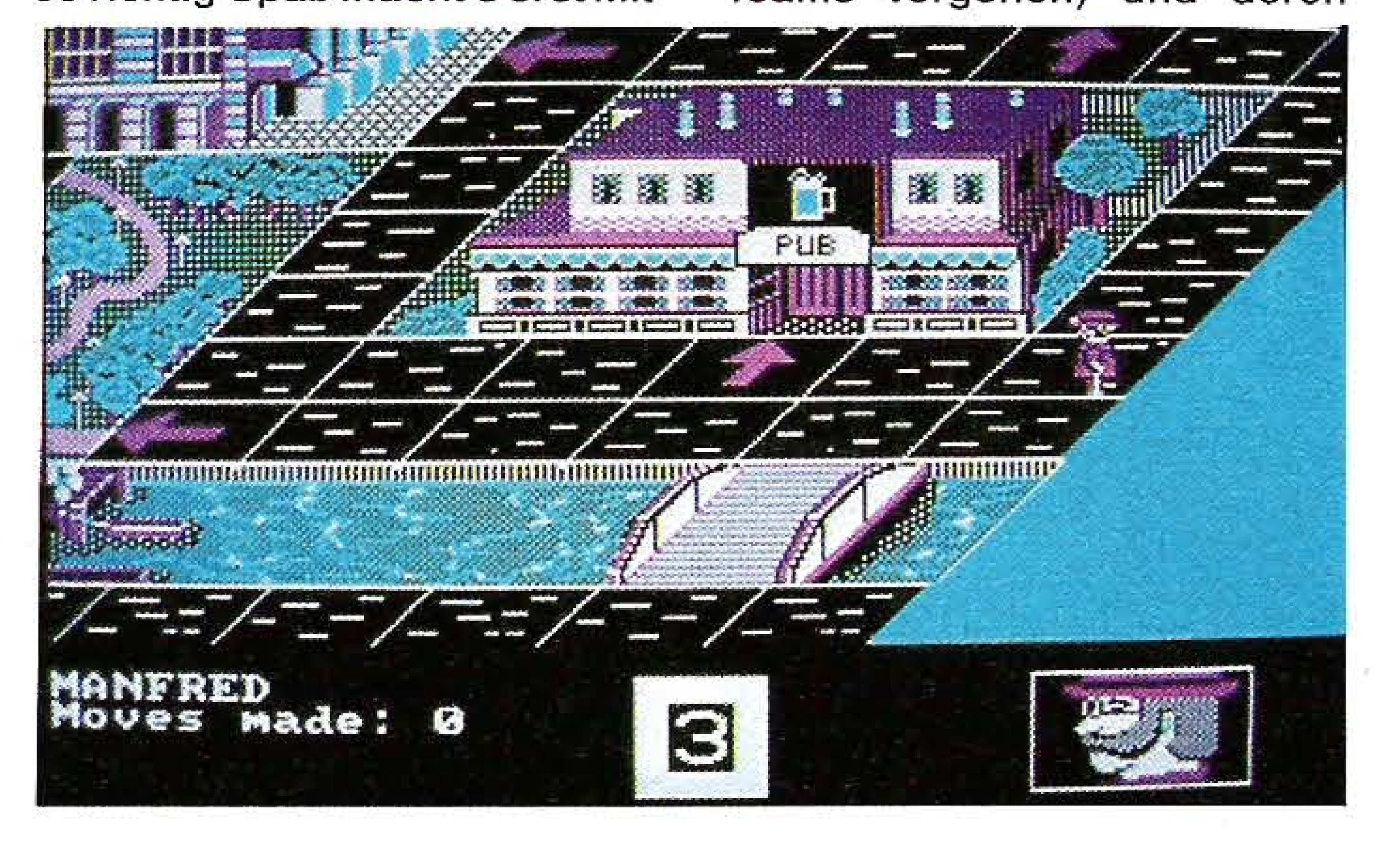


nuß dieses Games. Basierend auf dem vor gut zehn Jahren herausgegebenen Brettspiel von Jay Moriarty hat DATASOFT in Zusammenarbeit mit PACIFIC SOFTECH und INTELLICREATIONS die Abenteuer des cleveren Sherlock Holmes und seiner getreuen Freunde „versoftet", an dem sicher auch Sir Arthur Conan Doyle, der geadelte Schriftsteller und geistige Vater der wohl berühmtesten Detektivfigur, seine helle Freude gehabt hätte.

Man kann 221 B BAKER STREET allein spielen - jedoch, so richtig Spaß macht's erst mit mehreren Mitspielern. Aufgabe ist es nämlich, das liegt nahe, einen Kriminalfall zu lösen; bei mehreren Teilnehmern jedoch geht man nicht etwa gemeinsam zu Werke, sondern es gewinnt derjenige, der als erster die Nuß geknackt hat. Dies dürfte wohl ein für ein Adventure völlig neues Element sein, welches 221 B BAKER STREET grundlegend von anderen Abenteuerspielen unterscheidet.

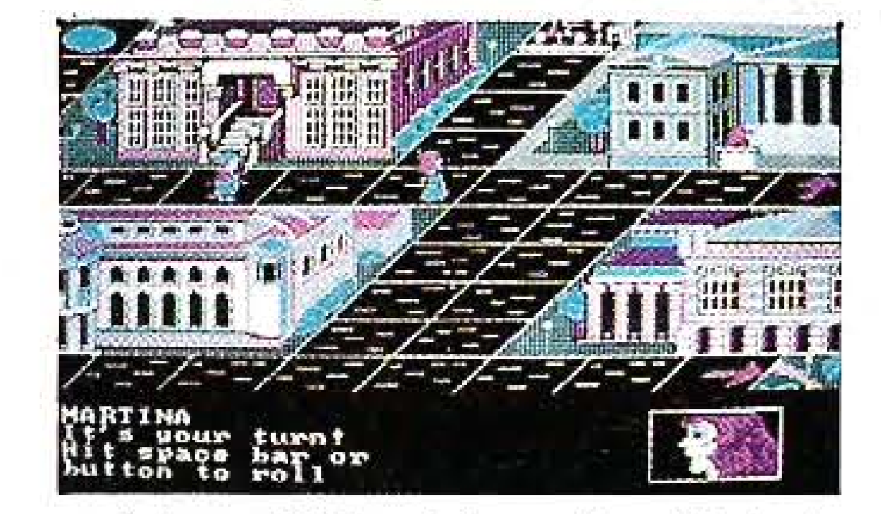
Auch der Ablauf des Programms ist anders als gewohnt. Es gibt hier weder Texteingabe noch die Möglichkeit, per Icons irgendwelche Handlungen durchzuführen. Stattdessen müssen Hinweise und Tips zum gewählten Fall, die man automatisch in den verschiedenen Örtlichkeiten des „Spielfelds" erhält, miteinander verknüpft werden, und es muß so versucht werden, durch logische Schlußfolgerung den Täter zu ermitteln. Diese neue Variante, daß der Meisterdetektiv Sherlock Holmes nicht **mit**, sondern **gegen** den braven Dr. Watson und die anderen Gefährten arbeiten muß, macht das Spiel ungeheuer **interessant**.

Zu Beginn des Spiels gibt man die Zahl der Mitspieler (bis zu vier sind möglich; bei mehr als vier Teilnehmern muß man in Teams vorgehen) und deren Namen ein. Danach kann man wählen zwischen Joystick- oder Tastatursteuerung und ob man als Sherlock Homes, Dr. Watson, Inspector Lestrade oder Irene Adler auf Spurensuche gehen will. Als nächstes folgt die Auswahl eines von 15 möglichen Fällen (weitere 30 können nachgekauft werden), und dann geht's richtig los. Die Mitspieler starten das Adventure im nebelverhangenen London im ... na klar, im Hause 221 B Baker Street natürlich, dem Domizil unseres Meisterdetektivs. Man schwärmt nun aus, ohne Einzelheiten über den zu bearbeitenden Fall zu wissen, und sucht die verschiedenen Örtlichkeiten der „Stadt" auf. Außer Holmes' eigenem Haus sind dies: Ein Pub, eine Apotheke, ein Museum, ein Leihhaus, ein Hotel, eine Bank, ein Opernhaus, der Hyde Park, die Docks, ein Verlagshaus, eine Schlosserei, ein Tabakwarenladen, ein Droschkenstand und schließlich Scotland Yard. Da immer nur ein Teilausschnitt des gesamten Spielplans zu sehen ist, ist die Möglichkeit, durch Druck auf **M** einen Übersichtsplan abzurufen, natürlich nur von Vorteil. Hier sind nun alle Gebäude und Straßen zu sehen sowie der Standort der an der Auflösung des Falls beteiligten „Kriminaler", die durch ihre Initialen gekennzeichnet sind.

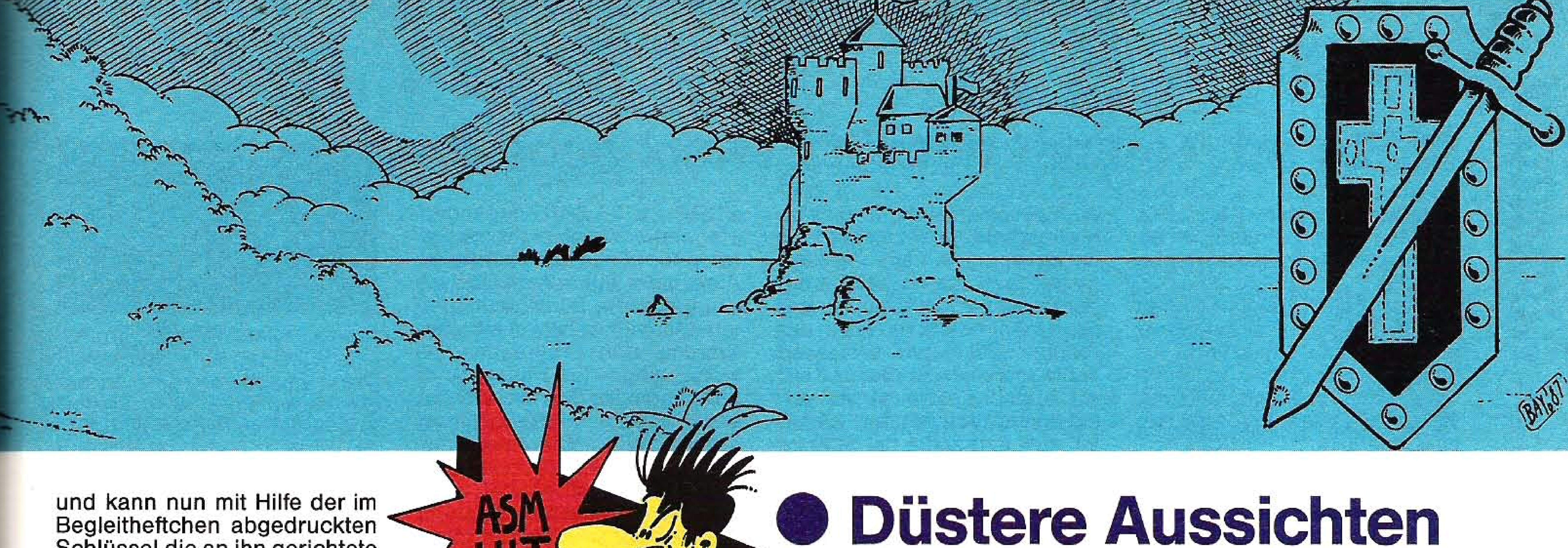


Einige der insgesamt 15 Räume haben ihre besondere Bewandtnis. Bei Scotland Yard beispielsweise bekommt man ein Detektiv-Abzeichen, das allein zu der kriminalistischen Arbeit befugt. Hierhin sollte also der erste Weg führen. Beim Locksmith, dem Schlosser, bekommt man Schlüssel, deren Bedeutung für das Spiel ich gleich noch erklären werde. Und von dem Carriage Depot, dem Droschkenstand, aus kann man sich schließlich schnell und direkt zu jedem beliebigen Punkt der Stadt bringen lassen. Daß natürlich auch das Haus 221 B Baker Street selbst von höchster Wichtigkeit ist, versteht sich von selbst, denn hierhin muß man schleunigst zurückeilen, wenn man meint, den Täter gefunden zu haben.

Doch soweit ist es noch längst nicht. Jetzt wird erst einmal damit begonnen, die verschiedenen Räume aufzusuchen. Die Straßen, durch die man geht, sind in gleichgroße Felder aufgeteilt. Durch Druck auf die Space-Taste wird „gewürfelt", das heißt, man sieht unten links



auf dem Bildschirm eine Scheibe mit den Zahlen von eins bis sechs rotieren, die wiederum mit der Space-Taste angehalten wird. Die nun angezeigte Zahl entspricht den Feldern, die der Spieler vorrücken darf. Hat man irrtümlich einen falschen Weg einschlagen, so kann man sich noch korrigieren, sofern man nicht schon den letztmöglichen Schritt getan hat, ohne die noch verbleibenden „Augen" zu verlieren. Betritt man jedoch einen Raum, ohne hierfür alle der gewürfelten „Augen" aufzubrauchen, so verfallen die übriggebliebenen, wenn man den Ort wieder verläßt. Ist man nun in einem der Gebäude angelangt, so wird man dort einen Hinweis erhalten, den natürlich auch die anderen Mitspieler sehen. Um dies zu vermeiden, hat man die Möglichkeit, sich die Tips verschlüsselt auf dem Monitor ausgeben zu lassen. Diese Option kann zu Beginn des Spiels gewählt werden. Hierzu bekommt jeder der Mitspieler seine persönliche Codenummer



und kann nun mit Hilfe der im Begleitheftchen abgedruckten Schlüssel die an ihn gerichtete Botschaft dechiffrieren. Jetzt kommen auch die bereits angesprochenen Schlüssel zum Einsatz. Mit ihnen kann man nämlich nicht nur den Eingang zu unterirdischen Katakomben öffnen (diese führen zu entfernt gelegenen, per Zufallsgenerator ausgesuchten Räumlichkeiten, so daß man nie weiß, an welcher Stelle man wieder an die Oberfläche kommt), sondern es ist auch möglich, mit den Schlüsseln den zuletzt betretenen Raum zu verschließen und für die Mitspieler unzugänglich zu machen. Das bedeutet für die anderen, daß sie, falls sie nicht schon einen Schlüssel bei sich tragen, schleunigst zum Locksmith eilen müssen, um sich dort einen solchen zu besorgen. Man kann jedoch immer noch einen Schlüssel bei sich tragen, so daß es sich empfiehlt, ihn ganz gezielt und nicht unbedingt in der Nähe der Schlosserei einzusetzen.
Ist man der Ansicht, daß man genügend Hinweise erhalten hat, um den Täter überführen zu können (bei unserem Test galt es, die Vorgänge um die bei einer Ausstellung entwendeten original Hamlet-Manuskripte und einen damit zusammenhängenden Mordfall zu klären), so geht es zurück in die Baker Street und dort in das Haus 221 B. Hier wird man nun gefragt, ob man glaubt, die richtige Lösung zu wissen. Falls ja, so muß zunächst der Täter genannt werden und sodann die Tatwaffe und das Tatmotiv. Wer also glaubt, durch Raten oder Ausprobieren zum Erfolg zu kommen, wird sich getäuscht sehen!
Übrigens: Je weniger Hinweise man zur Lösung des Falls braucht, umso höher fällt die Belohnung aus. Knackt man die Nuß mit ein bis fünf Tips, so wird man zum „Inspector" befördert; bei 6 bis 10 Hinweisen bringt man es immerhin noch auf einen „Sergeant", während man sich bei 11 bis 14 Tips mit dem Rang eines „Constable" begnügen muß. Aber was soll's - die anderen müssen es ja auch erst einmal besser machen! Eine Menge Spaß ist bei dem Spiel auf jeden Fall garantiert, so viel ist sicher! Neben seinen für den IBM recht guten Grafiken bietet es Spannung, Unterhaltung und, was das Schönste ist, eine echte Wettkampfatmosphäre. Wenn Ihr also am Wochenende noch nichts vorhabt - wie wär's mit 221 B BAKER STREET?

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Atmosphäre	10
Stories	10
Vokabular	entfällt
Spielspaß	11
Preis/Leistung	11

You are in the Carriage Depot
Your options are:
1. go to 221B — 9. go to Park
2. to Pub — 10. to Dock
3. to Museum — 11. to Newspaper
4. to Apothecary — 12. to Locksmith
5. to Pawnbroker — 13. to Scotland Yard
6. to Hotel — 14. to Tobacconist
7. to Bank — 15. get clue here
8. to Playhouse — 16. change your code
Enter 1 - 16 and press "ENTER": _

Düstere Aussichten

Programm: Frankenstein, **System:** Schneider, C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), **Hersteller:** CRL England.

FRANKENSTEIN ist eine Figur, der wohl jeder schon einmal „begegnet" ist, sei es nun in einem Buch oder Film. **CRL** hat daraus nun ein Adventure gemacht, in dem Sie den Part des legendären Doktors übernehmen. Die Geschichte setzt allerdings erst ein, nachdem Sie Ihre Kreatur schon fertiggestellt haben. Die ist Ihnen abgehauen, und da Sie sowieso nicht ganz mit dem Monster einverstanden waren (Ihr Versagen war halt offenkundig), haben Sie das Ganze so schnell wie möglich vergessen. Vier Jahre später passiert dann leider das Unglück. Ihre Schwester wird ermordet, und man hat ein Wesen dabei beobachtet, das ganz nach Ihrem Geschöpf ausgesehen hat. Jetzt drückt Sie das schlechte Gewissen, und Sie wollen Ihre Schwester rächen. Dazu müssen Sie das Monster aber erstmal finden.
Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich im Hause Ihres Vaters. Es empfiehlt sich, im ersten Raum das Geld zu nehmen. Achtung! Mehr als zwei Befehle in diesem Raum, und Sie dürfen das Spiel nochmal beginnen. Im Wohnzimmer wird's dann haarig. Dort befindet sich ein Bild, das am Schornstein hängt. Wenn man sich dann in einen der Lehnstühle setzt, verliert man das Geld aus der Hosentasche. Mensch! Da müßte doch dann irgendwie auch der Schlüssel für die Eingangstür zu finden sein, sonst kommt man aus der Bude nicht raus. Jetzt fängt das ärgerliche „Das kann ich aus bestimmten Gründen nicht tun..." an. Was ich auch versuche, Sessel rumdrehen, auf dem Boden suchen usw., nichts fruchtet.
Der Parser ist „CRL-mäßig" (und natürlich alles in Englisch), d.h., er versteht zwar einiges, längst aber nicht soviel, wie es wünschenswert wäre. Außerdem fällt auf, daß Gegenstände, die man genommen hat, immer noch zu finden sind, wenn man erneut danach sucht. Grafiken sind mir bei der getesteten Schneider-Version bis auf das Anfangsbild nicht begegnet. Allerdings sind auf dem Cover einige abgebildet, die zur C-64-Version gehören, und diese sind wirklich gut.



Insgesamt besteht das Game aus drei Teilen, in Teil zwei und drei gelangt man natürlich erst nach Lösung des jeweiligen vorhergehenden Teils. In der Anleitung befindet sich noch ein Hinweis darauf, daß diejenigen, die jeweils die Lösungen gefunden haben, doch bitte Stillschweigen darüber bewahren, um den anderen nicht den Spielspaß zu verderben. Mir scheint, das gibt wieder Arbeit für unseren SECRET SERVICE.

Fazit: FRANKENSTEIN ist nicht unbedingt mein Geschmack in Sachen Adventures. Wer von Infocoms verwöhnt ist, kann in FRANKENSTEIN nur ein zweitklassiges Adventure sehen. Das ist allerdings immer noch besser als drittklassig, oder?

Martina Strack

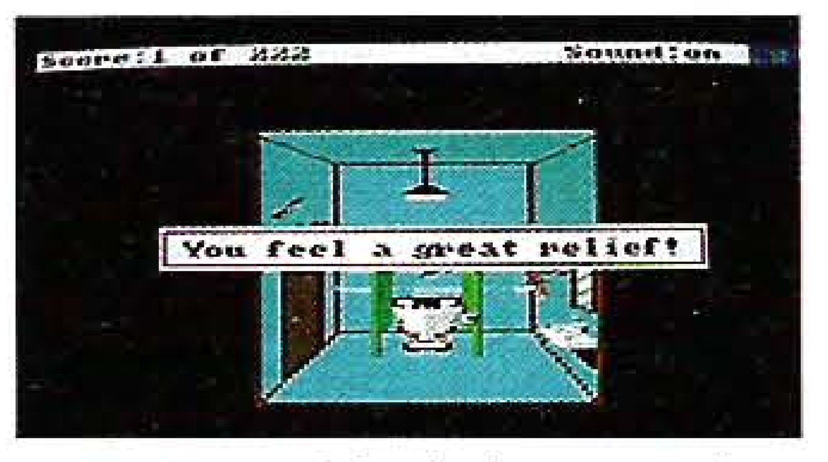
Grafik	10 (Titel)
Story	8
Atmosphäre	7
Vokabular	6
Preis/Leistung	7

Ein Adventure - nur für Erwachsene?!

Programm: Leisure Suit Larry, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Sierra-On-Line, USA.

Nachdem mich das Taxi in diesen verrufenen Teil der Stadt gebracht hat, stehe ich nun vor Lefty's Bar. Da hier allerlei finstere, aber auch sympathische Typen herumlaufen, entschließe ich mich doch, trotz des heruntergekommenen Eindrucks, den mir das Gebäude von außen bietet, einzutreten. Außerdem erinnere ich mich an meinen Vorsatz, in dieser Nacht möglichst viel Spaß zu haben. In der Bar ist erstaunlicherweise wenig los. Nach einigen Bierchen und einem Whiskey, den ich allerdings nicht trinke, sondern aus einer inneren Eingebung heraus nur mitnehme, entschließe ich mich, mir die hinteren Räume des „Etablissements" näher anzusehen. Vor der Toilette sitzt ein total besoffener Typ, der mir aber immer noch recht durstig erscheint, worauf ich ihm meinen Whiskey gebe. Dieser händigt mir daraufhin eine TV-Fernbedienung aus, die ich dankend, aber auch etwas verwundert, annehme. Während ich mich dann auf der Toilette „erleichtere", fallen mir die Sprüche auf, die überall an die Kacheln gekritzelt sind. Einer davon wird als Lösungswort bezeichnet, worauf ich ihn mir gut einpräge. Zurück an der Bar, fällt mir dann die Tür in der rechten Ecke auf. Gelassen schlendere ich hinüber und will sie öffnen. Leider ist sie verschlossen. Kurzerhand klopfe ich an - und siehe da, Schritte nähern sich, und ich werde durch die Tür nach dem Losungswort gefragt. Dieses ist mir ja glücklicherweise bekannt, und so wird mir die Tür geöffnet. Dahinter erblicke ich einen unsympathischen Fettwanst, der dann von mir 100 Dollar verlangt, damit ich die Treppe nach oben steigen darf. Da ich diesen unverschämten Preis nicht zahlen will, schalte ich nach kurzer Überlegung einfach mit meiner Fernbedienung das hier befindliche TV ein. Der gute Mann ist daraufhin so davon eingenommen, daß ich mich unbemerkt nach oben begeben kann. Dort erwartet mich ein verführerisches Mädchen, mit dem ich ...

So, hier wollen wir dann unterbrechen. Genauso wie eben geschildert ist es mir bei **LEISURE SUIT LARRY** ergangen. Viel weiter bin ich nicht gekommen. Allerdings habe ich einige nicht ganz jugendfreie Sachen weggelassen, denn das Spiel ist, das wird schon in der Einführung des Programms erwähnt, wegen der Hintergrundstory (nämlich die Nacht mit so vielen Frauen wie möglich zu verbringen!!) nur für Erwachsene. Deswegen wird man auch zu Beginn erst einmal nach dem Alter gefragt. Um dieses zu überprüfen, werden mir dann fünf Fragen gestellt, von denen ich höchstens eine falsch beantworten darf, sonst wird ein Reset ausgelöst. Dies geschieht im sogenannten „Multiple Choice"-Verfahren. Man hat immer vier Antworten zur Auswahl. Leider ist das Ganze nur in Englisch und ein weiteres Manko sind die wirklich schwierigen Fragen, so daß einem meistens nur ausprobieren hilft. Ich hätte normalerweise ohne weiteres spielen dürfen, da ich im gesegneten Alter von 21 Jahren bin, mußte mich aber ein ums andere Mal vom Computer als unmündiges Kind bezeichnen lassen, bis ich dann endlich „drin" war. Allein diese Tatsache wird dem Pro-



gramm wohl keine großen Chancen auf dem deutschen Markt bescheren, da man um die Fragen nicht herum kommt. Zudem ist es in alter SIERRA-ON-LINE-Manier in puncto Grafik und Sound nicht gerade das Optimum auf dem Amiga. Alle SIERRA-Adventures sind ja mit dem gleichen „Baukasten" erstellt und von daher in der Qualität gleich. Man sollte sich da endlich einmal was Neues einfallen lassen!

Also, für Jugendliche unter 18 Jahren fällt das Spiel von vornherein flach, aber Leute, die das richtige Alter haben und an der Story gefallen finden, liegen mit LARRY bestimmt richtig. Jedoch müssen sie sich jedesmal mit der lästigen Fragerei am Anfang herumplagen.

Michael Kohl

Grafik:	5
Vokabular:	5
Atmosphäre:	8
Story:	9
Preis/Leistung:	8





Geduld ist Trumpf

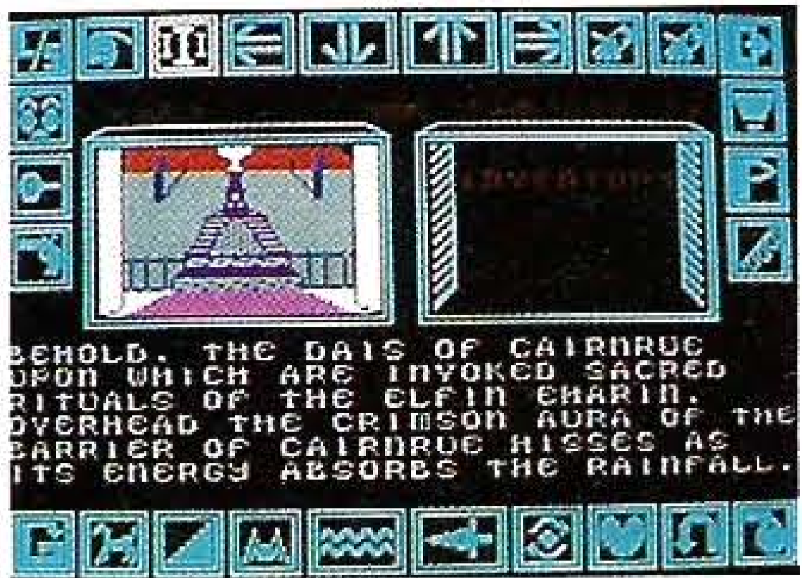
Programm: Football Frenzy, **System:** C 64, **Preis:** Ca. 15 DM, **Hersteller:** Alternative Software Ltd.

Ein Adventure für Supergeduldige muß **FOOTBALL FRENZY** wohl sein, denn leider ließ das Abenteuer sehr auf sich warten. Zudem ist die Grafik auf dem C-64, die von grellen Farben nur so strotzt, auch nicht gerade anregend. Sound ist gar nicht erst vorhanden. Na, ich erzähl mal, wie es mir ergangen ist.

Zunächst befindet man sich in einem Büro, das sehr spärlich eingerichtet ist, wie es Büros oft so an sich haben. Ich will gleich loslegen, da ich ja alle möglichen Befehle schon von vornherein zur Verfügung habe: Sie stehen nämlich auf der Rückseite des Kassettencovers. Aber von wegen Erleichterung! Denkste! Erst versuche ich, das Büro zu durchsuchen, mit SEARCH. Bringt nichts. LEAVE geht nicht. OPEN DOOR geht nicht. Beschränke ich mich also auf die Sachen im Büro: STUDY INDEX. Da stehen Telefonnummern von Polizei, Krankenhaus und - von einem Josh und von der Firma, die mein Football-team coacht. Klar, ich rufe erst mal alle an. Dummerweise ist überall besetzt. Also WAIT, DIAL AGAIN, aber ich sag's gleich, es bringt nichts. Im Schreibtisch finde ich noch das Clubscheckbuch. Da soll's auch bleiben. Verlassen kann ich den Raum mit W wie Westen. Bloß raus! Nun stehe ich im Flur. Nach Süden geht es zur Rezeption. Dort steht ein Tresen, sonst findet sich hier nichts Besonderes. Dann gehe ich nach Norden, dort befindet sich der Umkleideraum des Teams. Übrigens werden alle Räume mitsamt Einrichtung und vorherrschender Duftnote beschrieben. Wie man sich denken kann, riecht es hier nach Schweiß und Socken. Weiter Richtung Osten, das heißt nebenan, ist der Waschraum mit einer großen Badewanne, in der noch das letzte Badewasser ist. Natürlich untersuche ich das Wasser, könnte ja einer drin sein. Aber da ist keiner. Nach Westen geht's ins Arztzimmer. Dort entdecke ich einen geöffneten Arzneischrank, in dem Magentabletten (Antacida) liegen. Die esse ich, und das tut mir offensichtlich gut. Nachdem ich inzwischen auch auf dem Fußballfeld (William's Lane) war, gehe ich doch wieder ins Büro. Ich quatsche einfach in die Sprechanlage, woraufhin meine Sekretärin mir einen Teller mit Butterbroten bringt. Klar, die esse ich auch, ebenso wie vorher die Tabletten. Denkt ja nicht, ich hätte während der ganzen Zeit nicht schon massenhaft Befehle ausprobiert! Leider passiert bei den meisten immer dasselbe: Als Antwort erscheint auf dem Bildschirm „YOU CAN'T" mit der anschließenden Frage „WHAT NOW?". Immerhin, bei all dem Frust, der sich nun schon eine gute Weile hinzieht (aber es heißt ja: Gut

Im Softwaresumpf

Programm: Shard of Inovar, **System:** C-64, Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Bulldog Software, England.
Bei Billigspielen der Marke **BULLDOG** hatte ich bisher immer das Gefühl, daß das Firmenlogo für die Erstellung der Programme zuständig ist, denn Berauschendes hat die Firma mit dem Köter bis jetzt noch nicht produziert. Da stellte sich natürlich die Frage, ob sich die



Qualität nun mit **SHARD OF INOVAR** („Die Scherbe von Inovar") verbessern würde. Der erste Eindruck dieses Adventures war aber dann durchaus positiv, denn das Spiel verlangt keinerlei Texteingaben, sondern läßt sich sehr übersichtlich und leicht über Grafiksymbole steuern, den sogenannten „Icons". Die Story ist dagegen „BULLDOG-Standard", nämlich schlicht und einfach schlecht. Auf einer Erde vor langer, langer Zeit gibt es jeden Winter eine Plage, die alles Leben vernichten würde, wenn nicht ein paar superschlaue Elfen mit Hilfe des Supersteins „Inovar" jedes Jahr einen Schutzschild errichten würden. Dieser läßt aber keinen Regen durch, so daß er mit Hilfe vieler Beschwörungsrituale wieder abgebaut werden muß. Der zuständige Typ für dieses Brimborium heißt Arthenim und wird eines Tages größenwahnsinnig, denn er will den Stein klauen. Dies kann verhindert werden, aber Arthenim nimmt eine Scherbe davon mit und errichtet sich ein Schlößchen, von dem er aber auch bald wieder vertrieben wird. Zuvor hatte er aber noch die „Mutter der Erde" in die Wüste geschickt (logisch), um dann selbst zu verschwinden. Man vermutet, daß er unbeweglich im Landesinnern schmollt und von seinen Soldaten schwer beschützt wird. Jetzt ziehen schwere Wolken auf, da es auf die Regenzeit zugeht, aber da der Schutzschirm noch steht, kommt kein Regen durch. Logisch, daß es dem Spieler überlassen ist, die wichtige Scherbe zu finden. Soviel zum wirren Background, zurück zum Spiel selbst: Wie gesagt, die Icon-Steuerung ist sehr bequem, da man nie auf den dummen Gedanken kommen kann, eine Vokabel zu benutzen, die der Rechner gar nicht versteht. Außerdem ist es nicht nötig, alle Bedeutungen der Symbole auswendig zu lernen, denn bei Anwahl mit dem Joystick wird die Bedeutung in einem Textfenster angegeben. Für die Ausführung muß dann nur noch der Feuerknopf gedrückt werden. Die untere Hälfte des Bildschirms wird vom erklärenden Text beansprucht, in der rechten oberen Hälfte befindet sich das Textfenster, darüber scrollen Hinweise wie z.B. mögliche Richtungen oder Reaktionen auf Handlungen des Spielers. Nur die rechte obere Hälfte wird für die Grafiken genutzt, damit wollten die Programmierer anscheinend den Speicher schonen. Das ist ihnen auch gelungen, und trotzdem sind nahezu alle Grafiken gut gemacht und lassen eine ganze Menge erkennen. Hilfestellungen bietet das Programm auch, wenn es irgendetwas zu finden gibt, denn dann verfärbt sich das entsprechende Icon automatisch, und mit dem Joystick kann ausgesucht werden, was mitgenommen werden soll.
Frohgemut machte ich mich ans Werk und fand im Ausgangsbild auch gleich den Inovar. Erstaunt stellte ich fest, daß der Stein drei Zaubersprüche besitzt, von denen zwei benötigt werden, um den Schutzschirm zu löschen, während der dritte vor unliebsamen Angriffen schützen soll. Ausgänge gab es nach Osten und Westen, also marschierte ich erst einmal nach Osten. Gesagt, getan, ich fand auf Anhieb die Burg des bösen Arthenim, die ich auf der Rückseite aber nicht betreten konnte. Also versuchte ich es mit dem Vordereingang, wurde aber sofort von Wächtern gekillt. Beim nächstenmal probierte ich es mit dem dritten Spruch des Steines, aber auch



diese Methode schlug fehl. Blieb also nur noch der Weg nach Westen, denn weitere Ausgänge gab es nicht. Auch hier ging es erst gut voran, aber dann traf ich auf einen Sumpf mit mißgelaunten Bewohnern. Zwar gelang es mir, auf ein festes Stück Erde zu springen, aber dann war auch schon Endstation.



Schließlich gab ich frustriert auf und löschte das Programm. SHARD OF INNOVAR ist eigentlich kein schlechtes Spiel, aber es wird durch die übergroßen Hindernisse und die ungenügende Anleitung, die keinerlei Tips oder weitergehende Informationen besitzt, unspielbar. Deshalb kann man das Programm leider nur noch als Mühl, äh.. Müll bezeichnen. Sei's drum, immerhin befindet sich BULLDOG schon auf dem Weg zur Besserung. *philipp*

Grafik	8
Story	5
Atmosphäre	7
Vokabular	(Icons)
Preis/Leistung	6

Ding will Weile haben), finde ich noch ein paar Rechnungen für Wasser, Strom und die Wäscherei. Dabei fällt mir auf, daß



für die Wäsche Mrs Willis verantwortlich ist. Vielleicht hat sie wegen der unbezahlten Rechnung nicht mit mir gesprochen, als ich sie vorhin auf dem Flur getroffen habe. Es ist überhaupt auffällig, daß keiner mit mir spricht. Josh, der mich im Umkleideraum darauf ansprach, wie ich die Spieler des Footballteams beim nächsten Match einsetzen will, kann ich weder antworten, noch kann ich mit Hilfe irgendeines der vielen Befehle wie SPEAK, TALK, SAY, SHOUT mit ihm ins Gespräch kommen. Versuche ich ungewöhnliche Methoden, passiert auch nichts Herausragendes: Als ich Ma Willis küssen will (KISS), bekomme ich als Antwort „YOU CAN'T". Bei einer ebensolchen Annäherung an die Sekretärin ernte ich ein lasches „NO TIME FOR ANY OF THAT". Kann man es denn einem verzweifelten Mannschaftsführer verdenken, daß er auf dumme Gedanken kommt, wenn in diesem Game so wenig passiert?
Fazit: Weder habe ich ein Dopingmittel gefunden noch eine Wasserleiche noch bin ich mit Butterbroten vergiftet worden - richtig, ein Adventure muß kein Krimi sein, aber mit der Zeit geht die Phantasie eben ihre eigenen Wege. Wer sich dieses Spiel von **ALTERNATIVE SOFTWARE** dennoch kaufen mag (für wenig Geld kann man's wagen), muß viel Neugier, Geduld und ein wenig Glück mitbringen. *Astrid Ruuben*

Grafik:	5
Story:	7
Vokabular:	8
Atmosphäre:	5
Preis/Leistung:	7

Adventure Corner

Ingrid in Not

Programm: Gnome Ranger, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Rainbird, England.

Es ist soweit, das neue Adventure von **LEVEL 9, GNOME RANGER**, hat die Regale der Softwarehändler erreicht! (Dieser Test bezieht sich auf die Amiga-Version).

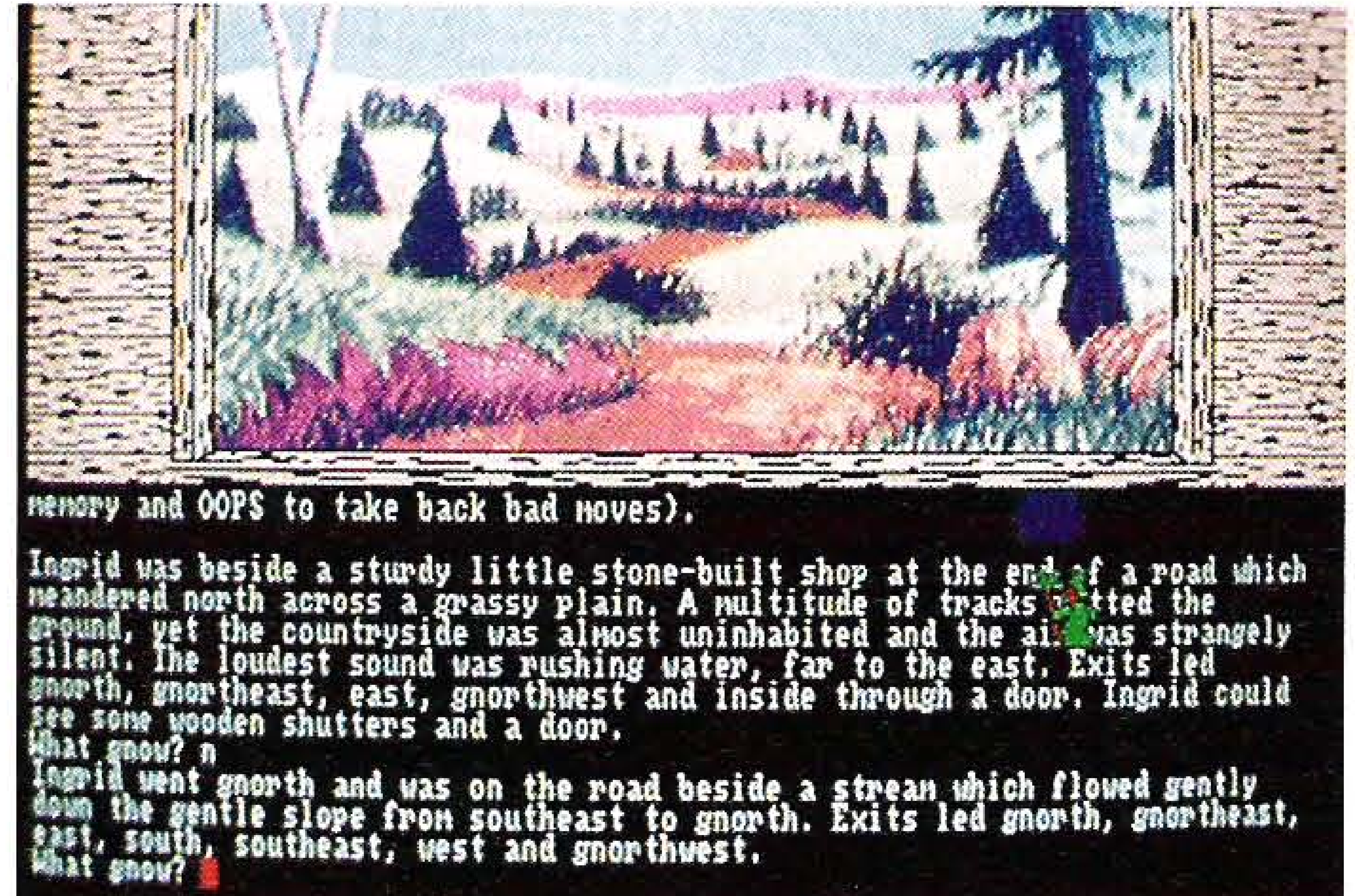
Im neuen Programm dreht sich die Story um Ingrid, die Gnomin, die eine Reihe von Abenteuern in der Nähe Ihres Heimatdorfes Gnettlefield bestehen muß. Ihr Unglück war, daß ausgerechnet Vater Gnom, der es eigentlich nur gut meinte, eine alte Schriftrolle hervorkramte und diese Ingrid als Dank für Ihre Hilfsbereitschaft aushändigte. Ingrid war natürlich neugierig, was sich auf dem alten Pergament befand, und öffnete es vorsichtig. Wie sich dann herausstellte, gab es jedoch nur eine böse Überraschung! Sie wurde in ein Land gezaubert, welches Ihr völlig unbekannt war und in dem sie nur mit Hilfe verschiedener dort lebender Wesen überleben konnte. Das Problem



ist nur: Wer meint es ehrlich mit ihr, und wer will sie hereinlegen? LEVEL 9 hat wieder die vom Prinzip her bekannten digitalisierten Bilder und den gleichen Parser wie schon bei den Vorgänger-Adventures verwendet. Auch GNOME RANGER gliedert sich in drei Teile, welche nacheinander gelöst werden müssen. Insgesamt können bei kompletter Lösung 300 Punkte erreicht werden. Im letzten Adventure, *Knight Orc*, war der „Hauptdarsteller" ein Orc, nun ist es ein Gnom; scheinbar hat man bei LEVEL9 Mitleid mit den sonst auf der Seite des Bösen agierenden Kreaturen bekommen und möchte diese nun mal von ihrer besseren Seite zeigen. Hier einige Tips für Einsteiger: Am Anfang befindet sich Ingrid vor einem kleinen Shop, den sie nur betreten kann, wenn sie dort an die Tür klopft. Nach „Wait" öffnet ein Centaur mit dem Namen „Cap" und läßt Ingrid eintreten. Im Shop befinden sich einige interessante Gegenstände (Sandwich, Schlüsselbund, Schaufel, Rüstung, Rucksack, Schmuckstück, Karte, Lampe und eine Art Wanderstab), die jedoch nur gegen Entgeld zu haben sind. Da Ingrid aber nichts hat, was sie anbieten könnte, um einen dieser Gegenstände zu kaufen, muß sie sich auf ein besonderes Geschäft mit Cap dem Centauren einlassen. Dieser überreicht ihr einen versiegelten Umschlag, den sie seiner Tante (welche im Norden in einem kleinen Farmhaus wohnt) überreichen soll.

Hier muß Ingrid einwilligen, da als Gegenleistung einer der angebotenen Gegenstände rausspringt. Welcher der wichtigste dieser Kaufartikel ist, sollte jeder selbst herausfinden (ich habe zuerst den Schlüsselbund genommen). Eins sollte Ingrid jedoch nach Verlassen des Shops auf keinen Fall tun: Der Tante des Centauren den Brief aushändigen! Besser sollte sie ihn öffnen, lesen und mit freundlichen Grüßen Cap zurückgeben. Der Grund dafür ist folgender: Nachdem ich zuerst gutgläubig das beschriebene Haus aufgesucht habe und mir dort eine alte Dame gegenüberstand, die mich in eine versteinerte Gnomenfigur für ihren Garten verwandelte, wurde ich nachdenklich. Beim zweiten Anlauf öffnete ich dann den Brief und konnte diese Zeilen lesen: „Dear Mistress Fey, here's another Gnome for your garden. I expect the usual commission. Signed Cap!"

Bei soviel Unverschämtheit wird man natürlich vorsichtig und läßt sich so schnell auf kein Geschäft mehr ein. Nützlicher ist es, erst einmal die Umgebung zu erkunden. Man findet dort z. B. eine Höhle, in der ein Lama lebt. Das Lama ist freundlich und gibt einem eine zerbrechliche Blume. Diese sollte man gut aufbewahren. Im Norden entdeckt man einen Waldbereich. Schaut man sich dort längere Zeit um (mit look oder wait), erscheint eine ängstliche Nymphe, der man, um ihre Freundschaft zu gewinnen, die Blume schenken sollte. Diese Nymphe erzählt von der bösen Hexe (die Tante von Cap), die das Land in Angst und Schrekken versetzt, und bei der es eigentlich angebracht wäre, sie für immer auszuschalten. Doch das ist nicht so einfach, wie es sich anhört (auf Gnome ist sie nämlich besonders scharf). Im Zentrum der Wildnis liegt ein Sumpf, aus dem man ohne Hilfe der Nymphe nie wieder herauskommt (Nebel verdeckt die Sicht). Dort gibt es allerdings zwei Dinge zu entdecken: Einen Fungus (wohl eine Art von Pilz) und einen Nugget. Man kann der Nymphe befehlen, diese Dinge herbeizuschaffen



(was sie auch tut). In acht nehmen sollte man sich auch vor dem Adler, der gern kleine Gnome als Futter für seine Jungen mit in seinen Horst nimmt! Unter einem Felsbrocken findet man noch etwas, das einem später evtl. weiterhelfen könnte. So hat man viele Möglichkeiten, der Lösung des Adventures näherzukommen, was jedoch wirklich nicht so einfach ist.

Bei der Bewertung des Programms muß ich feststellen, daß die digitalisierten Bilder nie die Qualität der Grafiken erreichen, die beispielsweise *Magnetic Scrolls* bei ihren Adventures bieten. Es mag zwar programmtechnisch einfacher sein, eine Bildvorlage per Digitalisierung in ein Adventure einzubauen, doch sollte dann auch die Vorlage entsprechende Qualitäten aufweisen, sonst ist das Ergebnis, wie hier bei GNOME RANGER, halt nicht so überzeugend. Auch der Parser reicht nicht an den *Magnetic Scrolls*-Standard heran. Die Atmosphäre ist durch die Idee der vertieften Kommunikation mit anderen Charakteren im Spiel sehr hoch. Auch die Story, die mal eine gelungene Abwechslung bei Adventures bietet, ist gut, so daß ich folgendes Fazit ziehen kann: GNOME RANGER ist ein Adventure mittlerer Qualität, welches in erster Linie durch die interessante Idee der gemeinsamen Aufgabenlösung mit anderen Wesen im Spiel überzeugt. Grafik und Parser sind durchschnittlich und eigentlich nichts Besonderes. Die Ausstattung bietet ein 48 Seiten starkes Begleitheftchen (Ingrids Tagebuchaufzeichnungen).

Wenn man den günstigen Preis berücksichtigt, kann man das Programm dennoch zumindest eingefleischten Adventurefreaks empfehlen.

Uwe Winkelkötter

Grafik	8
Story	10
Atmosphäre	10
Vokabular	8
Preis/Leistung	9

Sag „Ja", Minister!

Programm: Yes, Prime Minister, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Mosaic Publishing, England.

Montag morgen, 9 Uhr, 10, Downing Street, Büro des Premierministers. Ich sitze in meinem Büro und denke mit Schrecken an die kommende Woche und den vollen Terminkalender in meiner linken Schublade. Als Premierminister hat man es eben nicht leicht, da man alle Regierungsangelegenheiten im Auge haben muß. Denn was werden die Wähler sagen? Während sich bei mir alles um den Gedanken dreht, klingelt eines meiner beiden Telephone. Es ist Bernhard, mein Sekretär, der mich an meinen Termin mit Sir Humphrey erinnert. Gerade habe ich aufgelegt, da rattert der Fernschreiber: Die Polizei hat erfolgreich einen Aufstend der linksradikalen Gummibärchenesser zurückgeschlagen! (Spaß beiseite, die Meldungen sind im Spiel ernster Natur.)

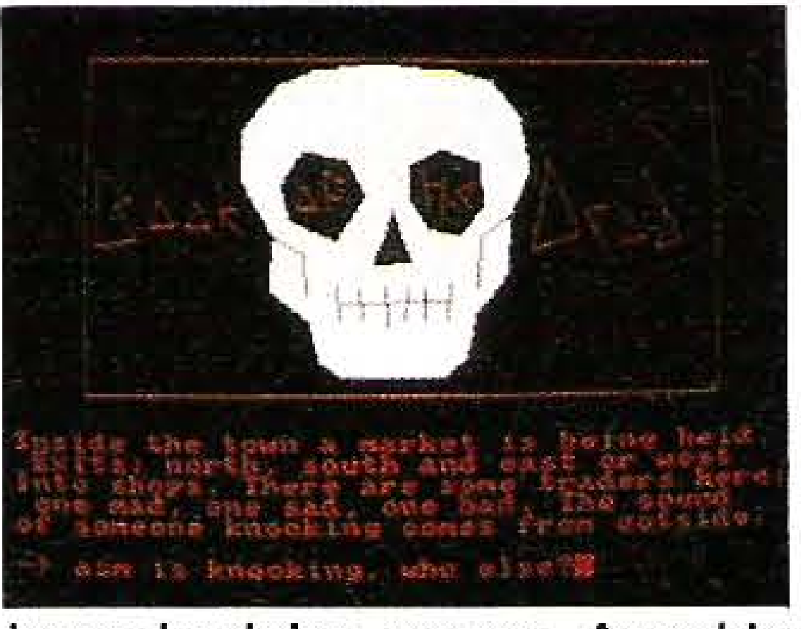
Wie Sie sicher bereits erkannt haben, übernehmen Sie in **YES, PRIME MINISTER**, dem neuen Spiel von **MOSAIC**, die Rolle des englischen Premierministers. Sie sitzen hinter Ihrem Schreibtisch und sehen das Büro aus dieser Perspektive. Ihre Verbindung zur Außenwelt sind zwei Telefone, ein Fernschreiber und eine Gegensprechanlage. In und auf Ihrem Schreibtisch finden Sie weiterhin den Terminkalender und wichtige Tagesnotizen.

Telefonate und Termine, zu denen Sie das Büro verlassen müssen, werden folgenderma-

Viel Licht und Schatten

Programm: Book of the Dead, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** CRL, England.

Nachdem **CRL** in letzter Zeit sehr viel Gespür bei der Entwicklung neuer Actionspiele gezeigt hat, wagt man sich jetzt auch anscheinend auf den Adventure-Markt vor. Die große Frage bleibt allerdings: Wie ist es mit der Qualität bestellt? Grundsätzlich ist es ja nicht schlecht, wenn man, wie bei **BOOK OF THE DEAD** geschehen, ein Adventure mit dem *Graphic Adventure Creator* erstellt, auf der anderen Seite bietet jedes Utility Stärken und Schwächen, die sich mit einem eigenen „Gamescreator" vielleicht abstellen ließen. Wie dem auch sei, die Story von BOOK OF THE DEAD läßt sich zunächst ganz passabel: Als Unsterblicher hatten Sie das große Pech, aus dem Paradies auf die gute, alte Erde verbannt zu werden (Intriganten gibt's halt überall...). Da das Leben als Sterblicher natürlich relativ uninteressant ist, wollen Sie wieder zurück in den Himmel. Dazu müssen Sie das „Buch des Todes" finden und dessen Anleitung befolgen, um wieder die Englein hören zu können. Dummerweise hat Horus, ein ziemlich übler Zeitgenosse unter den Göttern, auch noch einen Fluch auf Sie gelegt, der Sie nach einiger Zeit die Radieschen von unten besehen läßt, falls Sie nichts dagegen tun. Ein recht spannender Plot also, der einiges an Schwierigkeiten erwarten läßt. Als Spieler starten Sie in einem kleinen Städtchen, in dem gerade ein Markt abgehalten wird. Nachdem ich ein bißchen herumstöberte, entdeckte ich eine Apotheke, die Opium und Kaugummis anbot (?) sowie ein Geschäft, in dem es Nadeln und das dazugehörige Besteck gab. Kaufen konnte ich leider nichts, denn - ohne Moos ist nichts los in diesem Adventure! An diesem Punkt stieß ich gleich auf die erste unangenehme Eigenschaft des Adventures: Ziemlich häufig wird man nämlich von betrunkenen Typen angemacht, die unseren Helden jedes mal ruckzuck auf die Müllhalde befördern (wichtig: auf der Halde sollte man die Nadel, die Schüssel, die Flöte und die Urne aufnehmen). Teilweise hat man überhaupt keine Chance,



irgendwelche neuen Aspekte des Games zu erkunden, denn die streitbaren Alkoholiker kommen viel zu oft! Auch ist bei der Farbwahl teilweise einiges schiefgelaufen. Kommt man z.B. an den Hafen der Stadt, so wird das Augenlicht sogleich mit einer katastrophalen Mischung von Gelb und Hellblau belastet, so daß der Text kaum noch zu lesen ist. Glücklicherweise geschah dies nur bei der Schneider-Version, die Spectrum-Freaks werden vom Augenarzt verschont. Versöhnlicher stimmten mich da schon die Grafiken, denn die sind war etwas klein (was natürlich GAC-bedingt ist), aber weitgehend mit viel Liebe zum Detail gemacht worden. Auch der Parser zeigt sich recht verständig, auch wenn er sich an einer Stelle blind zeigte und meinte, das von ihm angezeigte Objekt sei gar nicht vorhanden (!). Leider finde ich dieses Adventure etwas zu schwer, denn alle meine Bemühungen, Geld zu holen, den Apotheker zur Herausgabe des Opiates zu bewegen, ein Kaufhaus zu besichtigen, die Gegenstände zu kombinieren oder sogar durch Spielen der gefundenen Flöte zu Geld zu kommen, endeten in tiefer Frustration meinerseits. Nicht mal betrinken konnte ich mich, denn in der Kneipe wurde ich von den Alkis sofort herausgeschmissen, der Besitzer des Ladens ließ mich die Treppe nicht hochgehen und der Wächter eines geheimnisvollen Tores wollte partout ein Losungswort wissen. Also ging ich aus der Stadt hinaus und landete prompt in einer Einöde. Dort kann man zwar andauernd in alle möglichen Richtungen gehen, aber dies ändert die Szenerie kein bißchen. Als traurigen Abschluß der meisten Testspiele stürzte ich entweder in einen Fluß, obwohl die Richtung dorthin als möglicher „Exit" angezeigt war, oder ich fand den Tod durch den Fluch von diesem dämlichen Horus. Meiner Meinung nach haben sich die Schreiberlinge von BOOK OF THE DEAD bei der Herstellung schwieriger Rätsel etwas übernommen, denn das Game macht nach einiger Zeit kaum noch Spaß, wenn man der Verzweiflung nahe ist (mal ganz abgesehen von den „kleinen" Fehlern des Programms) Ansonsten wäre BOOK OF THE DEAD mit Sicherheit kein schlechtes Adventure, denn die Story, die Grafik und der Background passen zusammen und erzeugen eine gute Atmosphäre. Aber, wie gesagt: Etwas weniger wäre bei diesem Spiel mehr gewesen. *philipp*

Grafik	8
Story	9
Vokabular	8
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	6

ßen abgewickelt: In der oberen rechten Ecke des Bildschirms sehen Sie ein digitalisiertes Bild Ihres Gesprächpartners. Seine Mitteilungen erscheinen als Text auf dem Bildschirm. Darunter sehen Sie Ihre eigenen Antworten, wobei Sie oft aus verschiedenen Möglichkeiten auswählen können. Den Erfolg oder Nichterfolg Ihrer Handlungen können Sie anhand eines Politbarometers feststellen.

Fazit: Für Leute, die genug von Actionspielen oder Adventures haben, ist dieses Rollenspiel eine interessante Alternative. Eine deutsche Umsetzung wäre wünschenswert. Denn stellen Sie sich einmal vor, sie wären Bundeskanzler!! *UP*

Grafik	6
Handhabung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

Adventure-Puzzle

Programm: Der leise Tod, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** ca. 40 Mark (Disc), **Hersteller:** R+E Software, Raetz-Eberle, Bretten.

Eins muß man **R+E SOFTWARE** lassen: Einfallsreich sind sie. Was bei *Alptraum* der Gag am Schluß war, ist bei **DER LEISE TOD** das gepuzzlete Abenteuer. Die Grafiken sind zwar nicht gerade der absolute Wahnsinn, aber die Neugier treibt's rein. Worum geht es diesmal?

Ein Privatdetektiv namens Ray Cooper soll einem Freund in New York aus der Patsche helfen. Dies entnimmt er einem Telegramm, das er gerade von ihm bekommen hat. Also, ab nach New York! Beim Verlassen des Büros ergeben sich ein paar Schwierigkeiten, ich sag's gleich: Richtung Westen, einfach W drücken, zum Fenster gehen, die Befehle „Steig aus dem Fenster" und „Klettere runter" eingeben, und schon steht man auf der Straße vor einem schnittigen Ferrari. Ich steige ein, starte den Motor und fahre zum Flughafen. Damit befinde ich mich bereits im zweiten Spielstand. Insgesamt gibt es davon fünf. Allerdings kann bis dahin auch einiges schiefgehen: Da gibt es nämlich vier ungemütliche Zeitgenossen, die es auf mich abgesehen haben, und urplötzlich vor dem Wagen oder am Flugplatz mit ihren grimmigen Visagen und geladenen Knarren stehen. In einem solchen Moment ist nicht mehr viel zu wollen, so daß ich mich (nicht nur einmal) im Krankenhaus wiederfinde, wo ich für einige Wochen meine gebrochenen Knöchelchen pflegen darf. Ich bin also „out" und kann nun das Spiel entweder von vorn anfangen oder A für „Altes Spiel" drücken, um mich auf diese Weise in einen anderen Spielstand versetzen zu lassen. Die Namen der vier Spielstände erscheinen vor mir in einer Liste, und weil ich Ferrari und Flughafen schon hatte, nehme ich zur Abwechslung mal Snakebyte.

Bei Schlangen denkt man an Wüste, und schwupp, stehe ich in einer wüstenartigen Gegend vor einem trostlosen Bretterbudendorf. Übrigens hat Laura mich hier abgesetzt und sich sofort auf den Rückweg gemacht. Laura begegnet mir später wieder, und ich bin überrascht, was sich hinter diesem Namen so alles verbergen kann... Ja, ich gehe erst mal ins Dorf, und als ich eine verlassene Bretterbude untersuchen möchte, fliegen mir die blauen Bohnen nur so um die Ohren. Richtung Osten komme ich zu einem offensichtlich bewohnten Haus. Natürlich gehe ich rein, und da baut sich ein mit einem Gewehr bewaffneter Trapper vor mir auf, der nicht gerade gesprächig ist. Als ich mich ein wenig umsehen will, schnauzt er mich an: „Hier wird nicht herumgeschnüffelt.„ Leider muß ich zugeben, daß es sehr lange gedauert hat, bis ich hier endlich etwas herausgefunden habe. Zwischendurch kann man sich zur Not in anderen Spielständen versuchen. So bekommt man Stück für Stück mehr Durchblick und tastet sich von allen Seiten an den Clou dieses Adventures heran. Sogar wenn man den Spielstand Finale wählt, erfährt man noch lange nicht die ganze Auflösung der Geschichte. Der Abwechslungsreichtum dieses Adventures fällt besonders für ungeduldige Gemüter positiv ins Gewicht, die leicht aufgeben, wenn sie an einer Stelle nicht weiterkommen. Hier erlebt man als Detektiv immer wieder kleine Erfolge, die zum Weitermachen motivieren. Manchmal ist die Begrenztheit im Vokabular allerdings doch zu nervig. Für geringste Fortschritte benötigt man teilweise unangemessen viel Zeit. An solchen Stellen könnte das Vokabular durchaus großzügiger gestaltet werden. *Astrid Ruuben*

Grafik	6
Story	9
Vokabular	5
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	7

Im Blickpunkt: Neues von INFOCOM

Wie bei kaum einer anderen Gattung von Computerspielen gehen die Meinungen bei Adventures oft weit auseinander. Was für den einen ein Superprogramm ist, kann für andere User ein nur durchschnittliches Produkt sein. Daher ist es manchmal sicher interessant, mehr als nur einen Tester zu einem neuen Programm zu Wort kommen zu lassen. Mit dem neuen Adventure von INFOCOM, PLUNDERER HEARTHS, haben sich diesmal Stefan Engelhart vom INFOCOM-USER-CLUB (Bewertung) und Martina Strack von der ASM-Redaktion (Kommentar) befaßt.

Programm: Plundered Hearts **System:** C 64, ST Amiga, IBM **Preis:** ca. 75 Mark **Hersteller:** Infocom

PLUNDERED HEARTS heißt das neue **INFOCOM** Textadventure, das Sie ins späte 16. Jahrhundert zurückversetzt und in die Rolle einer hübschen jungen Frau schlüpfen läßt. Es ist meines Wissens das erste Adventure, in dem man eine Frau spielt. Ich habe gegen Emanzipation auf dem Adventuresektor nichts einzuwenden, wenn die Ergebnisse so gut sind. Die Autorin (Implementor im Infocom Fachjargon) ist auch eine Frau: Amy Briggs. Es ist ihr gut gelungen, auch einige Probleme einzubauen, mit denen normal nur Frauen zu kämpfen haben - z.B. das Abwehren eines allzu aufdringlichen Verehrers, den man absolut nicht ausstehen kann, oder Kletterprobleme, die von zu aufwendigen Ballkleidern herrühren. Erwähnenswert ist noch, daß die Implementorin englische Literatur studierte, was sich in den hervorragenden und zeitgemäßen Texten wiederspiegelt. Stark beeinflußt wurde sie von Jane Austen und Ian Fleming, und sie hat sich oft gewundert, was wohl passieren würde, wenn sich Elizabeth Bennett und James Bond treffen würden.

Gewisse Parallelen zu einem James Bond-Film kann man schon finden, bezogen auf „Action" und die Handlung. Mit dem Unterschied, daß die Heldin ihrem Helden öfters unter die Arme greifen muß, da er sonst doch ein paarmal ins Gras beißen würde. Aber zurück zur Hintergrundhandlung. Von einem Mann, der sich als ein Freund Ihres Vaters ausgibt, erhalten Sie einen Brief (der der Verpakkung beiliegt), in dem Sie aufgefordert werden, Ihren Vater zu besuchen, da er von einer geheimnisvollen tropischen Krankheit befallen ist und ohne liebevolle Ermutigung bald sterben wird - sehr suspekt. Dabei findet man noch eine Banknote, um sich mit einer neuen Garderobe auszustatten. Als naive und tapfere Tochter macht man sich natürlich sofort auf den Weg, dem eigenen Schicksal entgegen. Auf dem Weg zu Ihrem Vater wird das Schiff, auf dem sie sich befinden, von Piraten überfallen.

Aber diese Kleinigkeit kann sie nicht davon abhalten, Ihren Vater zu befreien. Piratenüberfälle haben auch ihre Vorteile, besonders dann, wenn ihr Anführer sehr hübsch, galant und noch einiges andere ist. Laut INFOCOM begegnet man auf seinen weiteren Wegen noch Gefahren und Abenteuern, die mehr als nur einen Hauch von Romantik besitzen. Sogar ich als hartgesottener Freak konnte mir manchmal ein Aufschluchzen nicht verkneifen. Nicht so sensible Charakter könnten das natürlich als schmalzig bezeichnen, was zweifellos zutrifft, aber das ist Geschmacksache. PLUNDERED HEARTS ist nicht besonders schwer. Wer schon einige INFOCOM-Adventures gelöst und keine Probleme mit dem englischen Text hatte, wird keine allzu großen Probleme haben. Meiner Meinung nach ist es ein ideales Einsteigeradventure, um Spaß an INFOCOM zu finden. Als kleine Tips zum Schluß kann ich noch sagen, daß man sich nicht in Frauenkleidern an Deck des Piratenschiffes begeben sollte, da man sonst ein Schicksal, schlimmer als der Tod, erleidet, und daß man sich die Beschreibung schon auf dem Schiff genau durchlesen soll, da man sonst vielleicht, genau wie ich, eine kleine Hütte übersieht, in der sich die Küche befindet.

Stephan Englhart

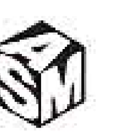
Bewertung	
Grafik	(entfällt)
Story	8
Atmosphäre	8
Vokabular	10
Preis/Leistung	8

Endlich einmal ein Game, das von einer Frau geschrieben worden ist und in dem eine Frau die Hauptrolle spielt! Das war mein erster Gedanke, als ich die Anleitung zu PLUNDERED HEARTS durchgelesen hatte. Warum nicht auch mal eine Liebesgeschichte, war der zweite, obwohl ich nicht gerade auf Schmalz und Tränen stehe, aber schließlich gibt das Thema ja durchaus mal etwas Neues im Softwaregeschehen her. Nachdem ich allerdings (jeweils bis zum Tode) mich mehrmals in der Rolle der Lady im 17. Jahrhundert versucht habe, kann ich das Programm nur mit gemischten Gefühlen betrachten.
Zunächst befindet man sich (nach einer etwas irritierenden Anfangssequenz) auf dem „regulären" Schiff, das die Lady zum Vater bringen soll. Dieses wird vom berühmt-berüchtigten Falcon überfallen. Noch befinde ich mich in einer Kabine mit abgeschlossener Tür, in der ich nicht viel entdecken kann. Schließlich kracht ein angetrunkener Matrose durch meine Tür, und was ich auch versuche, er geht auf mich los (weswegen ist ja klar). Im letzten Moment rettet mich der Piratenoberhäuptling Falcon und läßt mich auf sein Schiff bringen, das übrigens den Namen meiner Mutter trägt. Vorher höre ich noch, wie Davis (der Kapitän des „regulären" Schiffs) die Matrosen des Piratenschiffs in meine Kabine schicken will, nur damit er Ruhe hat, vermute ich. Also ein ganz linker Typ. Alles ist darauf angelegt, daß ich dem Piratenkapitän vertrauen muß, denn wenn ich zuschlage, hat das (zumindest im Spiel) keine Wirkung. Wie ätzend! Noch nicht mal wehren kann ich mich. Ich untersuche die Kabine auf dem Piratenschiff und finde ein Regal hinter dem Vorhang, das mir den Weg nach draußen versperrt. Schließlich kommt der Piratenkapitän, der mir laut Programm übrigens sehr gut gefällt, und überreicht mir eine Brosche, an der die Schließe kaputt ist und den Kasten aus der Kabine vom Schiff vorher, den ich zwar gefunden hatte, aber nicht öffnen konnte. Der Pirat verkündet mir, daß er zu einem Ball gehen wird, auf dem er näheres über meinen Vater erfahren will, schließlich hatte er ja angeboten, mir bei der Suche zu helfen. In diesem Kasten finde ich eine Einladung zum Ball. Also entweder hat er die vergessen, oder es ist meine Chance. Das Programm animiert mich, die Chance auch wahrzunehmen, denn „ich bin ja so lange nicht mehr auf einem Ball gewesen" (naja). Also schlage ich das Fenster meiner Kabine ein und versuche die Strickleiter zu ergreifen. Im ersten Anlauf schlägt das fehl, weil ich in diesen Klamotten nicht klettern kann. Ich stürze beim zweiten Versuch (diesmal ohne mein Überkleid) ab, weil ich keine Kraft mehr habe. Pah! Neues Spiel, neues Glück. Diesmal klappt's. Dafür werde ich an Bord von den Matrosen vergew....., und wieder hauche ich mein Leben aus. Das kann ja nur einer weiblichen Heldin passieren. Wie wär's also mit anderen Klamotten?
So also läuft die Story ab. Die Heldin ist hier meist das „Opfer" und kann nur geringfügig in den Handlungsablauf eingreifen. Gestört hat mich, daß der Parser „ich will" nicht verstanden hat. Die Heldin hat hier wohl nichts zu wollen!

Im Ganzen ist die Atmosphäre jedoch sehr gut eingefangen worden, wenn man auch einige Identifizierungsschwierigkeiten mit der Hauptfigur überwinden muß. Story und Atmosphäre orientieren sich an bekannten Piratenfilmen, wie z.B. „Der Herr der sieben Meere", „Der rote Korsar", „Der Admiral der Königin" und was sich da noch so rumtummelt. Fazit: Dieses Adventure ist anders als andere. Abgesehen von der „handelnden" Frau stellt sich aber die Frage, ob anders auch besser ist.

Martina Strack







MAGIC BYTES
QUIRLIG!
ENT-ZÜCKEND!
CLEVER & SMART
(c) 1987 F. Ibanez / Color-Magazin-Verlag
in geheimer Mission
OH MANN! EIN ECHTER TREFFER!
ZU GUT!
...!
WOW!
ATARI ST
AMIGA/SPECTRUM
C 64/SCHNEIDER CPC
und bald auch für den
ZUMBITSU 8000
Atari ST
C 64
Atari ST
Wer wissen will, was
wir außer Clever & Smart noch
für tolle Spiele haben, dem schicken
wir gerne Prospekte zu.
Name
Straße
PLZ
Ort
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161,
ariolasoft
c16chris

secret service

Vorhang auf: Der SECRET SERVICE startet durch!

Zum Abschluß des alten und als Auftakt des neuen Jahres wartet der SECRET SERVICE nun mit einer Neuerung auf – einer Neuerung personeller Art. Denn zu Stefan Swiergiel, der unsere „Rubrik für Ratlose" lange Zeit allein betreut hat, ist nun noch Uli Mühl, ebenfalls erprobter ASM-Mitstreiter, hinzugekommen. Diese „Neuverpflichtung" eines weiteren „Top-Agenten" schlägt sich auch recht kräftig im Umfang des SECRET SERVICE nieder! Ansonsten wird sich nichts Grundlegendes ändern. Um Euch aber auch weiterhin mit den heißesten Insider-Tips versorgen zu können, richten wir an Euch die Bitte, auch zukünftig massenhaft Pläne, Tips & Tricks, aber auch Verbesserungsvorschläge und Kritik einzuschicken. Die Adresse ist wie folgt: TRONIC-Verlag, SECRET SERVICE, Postfach 870, 3440 Eschwege. Nun aber auf! Wir hoffen, es ist wieder für jeden etwas dabei!

Eure ASM-Redaktion

Wer trotz des tollen Plans im ersten ASM-Special mit **THE LAST NINJA** immer noch nicht zurechtkommt, der möge nun bitte aufpassen.
Level 1: Um an dem Drachen vorbeizukommen, muß man ca. einen Zentimeter hinter dem Schatten des größeren Steins stehen, dann eine Rauchbombe abwerfen, und der Drache gibt den Weg frei.
Level 2: Zuerst holt man den Handschuh, dann berührt man das weiße Ding (zwei Bilder davor). Nun blinkt der Ninja, und jetzt ist Eile geboten (ca. drei Minuten): So schnell wie möglich den Fluß überqueren. Danach unbedingt den Schlagstock, der sich im Schilf befindet, holen. Jetzt kommt man ungehindert an den Statuen vorbei.
Level 3: Zuerst über den Fluß beim Wasserfall gehen, dann das Amulett beim Buddha holen und wieder zurück. Nun holt man die Rose (nur mit dem Handschuh) und geht weiter bis zum Bach (ohne Steine im Wasser). Nun mit einem gekonnten (?) Sprung darüberhüpfen. Jetzt ist man bei einer goldenen Statue angekommen. Bei dieser nimmt man das Amulett und kauert nieder, um zu beten.
Level 4: Man fällt plötzlich ins Kellergewölbe des Schloßes. Hier geht man durch die Gänge, nimmt das Seil und geht zu den gelben Sprossen, welche in der Mauer befestigt sind. Mit Hilfe des Seiles klettert man hinauf. Da es nicht einfach ist, diese Stelle zu finden, haben wir den Weg beschrieben: Folgt dem Weg bis zur ersten Kreuzung, dort biegt Ihr nach rechts ab. Dann nach links unten bis zu einem Apfel gehen (den Apfel sollte man mitnehmen). Bei der nächsten Kreuzung nach links abbiegen. Nun nach rechts unten weitergehen. Jetzt geradeaus bis zu einer Kurve. Nach dieser Kurve kommt Ihr zu einer Kreuzung. Jetzt den Weg nach links unten wählen, wo ein Gespenst zu sehen ist. Zum letzten Male den Weg nach links unten einschlagen, und man ist da. Nun mit Hilfe des Seils die gelben Sprossen hochklettern.
Level 5: Gehe bis zum Apfel, nimm diesen, und gehe mit Hilfe des Schlüssels durch das Tor. Nun befindet man sich im Innern des Schlosses. Jetzt nach rechts unten gehen, bis man zu einer großen Statue kommt. Gehe so nah wie möglich an ihr vorbei, sonst trifft Dich ein Schwert. Nach diesem Hindernis geht es wieder nach rechts oben. Zum großen schwarzen Topf gehen und ihn berühren. Man färbt sich grün (schaut mal in den Spiegel ....). Jetzt in das andere Zimmer und die rote Treppe hinaufgehen.
Level 6: Gehe nach links oben, und biege ins Zimmer ein, wo Du die Flasche mit dem Schlafmittel holst. Sie hat die gleiche Wirkung wie die Stinkbomben. Nun wieder hinausgehen. Im nächsten Bild biegst Du nach rechts oben ein. Nun bist Du wieder in einem Zimmer gelandet, welches aber einen anderen Ausgang hat. Den benutzt man, und man steht nun vor vielen Vasen. Gehe zur blau-weißen (made in Bayern?) großen Vase, und berühre sie mit der Rose. Es öffnet sich eine Tür. Nun nimmt man das Schlafmittel und bringt sich in folgende Position: Auf der Höhe des Tisches, so daß der Hund nicht liegen bleibt (ca. einen Zentimeter vom grauen Rand entfernt). Nun eine Rauchbombe werfen und dem Hund entgegenrennen. Durch die Tür gehen. Man sieht eine Statue, der man sich nicht nähern sollte. So geht's weiter: Nimm den Stab, und geh ein bißchen nach vorn und zum linken Bildrand. Halte den Joystick diagonal nach links unten. Jetzt solltest Du Dich rot gefärbt haben (aber bitte nicht vor Ärger). Wenn dieses Hindernis gemeistert wurde, steht einem fast nichts mehr im Wege. Den Ritter werdet Ihr schon überwinden, oder?

* * * * * * * * * * * * * * *

Für High-Score-Jäger bei **WINTER GAMES** gibt es einige „Verhaltensregeln", um Höchstleistungen zu vollbringen.
Skispringen: Um die Höchstpunktzahl zu erreichen, sofort nach dem Absprung den Joystick im Uhrzeigersinn drehen, bis die Landung erfolgt.
Bobfahren: Den Bob in jeder Kurve so weit wie möglich nach oben lassen, wenn möglich bis zum waagerechten Stand.

* * * * * * * * * * * * * * *

Ähnliches gilt für **WORLD GAMES.**
Gewichtheben: Um den Rekord auf 995 kg zu steigern, muß man bei Snatch in einem der ersten Versuche 225 kg stemmen. Im nächsten Versuch erhöht der Computer automatisch auf 230 kg. Jetzt sollte man ein Gewicht von 860 kg auflegen lassen (nicht mehr, sonst stürzt das Programm ab). Die 860 kg lassen sich heben, als ob man nur 100 kg aufgelegt hätte. In der zweiten Disziplin, Clean and Jerk, um 995 kg zu erreichen, 135 kg heben. Der Rekord ist erreicht.
Baumstammlaufen: Nur mit zwei Spielern ist es möglich, über 900 Punkte zu erreichen. Beide beginnen den Wettkampf im gleichen und schnellen Takt, bis die höchstmögliche Rotationsgeschwindigkeit des Stammes erreicht ist. Bis ca. 43 Sekunden sollte sich ein Spieler, so schnell es geht, ins Wasser fallen lassen. Der noch verbleibende Mitspieler erhält leicht über 900 Punkte.

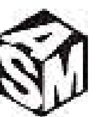
* * * * * * * * * * * * * * *

Auch beim **CHAMPIONSHIP WRESTLING** kann man die Höchstpunktzahl von annähernd 7000 Punkten erreichen, indem man jeden Gegner mit ca. 1000 Punkten bezwingt. Diese Punktzahl kann man nur erreichen, wenn man, sobald der Gegner am Boden liegt, laufend auf ihn zuspringt. Für jeden Treffer bekommt man zusätzlich Punkte. Bei 750 Punkten kann man den Kampf beenden, da man ja zum Sieg sowieso Bonuspunkte erhält.

Auch zu dem Adventure **MASTERS OF THE UNIVERSE** gibt es einige Tricks. Um in den Spiegel zu gelangen, muß man erst das Zauberschwert haben. Dieses findet man, wenn man in seinem Schlafgemach „examine posts und go panel" eingibt. Man entdeckt He-Mans Geheimraum. Jetzt das Schwert mit „examine the recess and take the sword" nehmen, und man verwandelt sich in He-Man. Wax und andere Gegenstände findet man im Crystal Passageway und im Palace Orchards sowie im Garten. Wenn man sich im Spiegel befindet, begegnet man manchmal merkwürdigen Gegnern, die man auch manchmal mit dem Zauberschwert angreifen kann (Mantenna oder einen Gnom). Man at Arms entdeckt man in einer Wirtschaft, wenn man „examine people" eingibt. Der Meister erscheint, und nach Eingabe von „talk to Man at Arms" bekommt man noch einen Moleculator. Bevor man an andere Orte gelangt, sollte man vorher den QSave eingeben.

Probleme bei **SECPTRE OF BAGDAD**? Hier eine kurze Auflistung der Gegenstände, die benötigt werden, um an den Hindernissen vorbeizukommen.
Medusa: Den Spiegel tragen.
Wüste: Die Kokosnuß tragen.
Statue: Mit den Flügeln laufen.
Biene: Mit dem Insektennetz fangen.
Falltür: Den Feuerring tragen.
Cyclop: Den geschärften Rüssel (?) tragen.
Lady: Den Hut des Miners tragen.
Sprungbrett: Den geladenen Bogen und die Lampe tragen.
Wenn man die magische Lampe mit dem Taschentuch reibt, wird sie Dir helfen. Außerdem sind im Programm noch zahlreiche (!) Tips versteckt ....

Kleine Hilfen zu **TWIN KINGDOM VALLEY** gibt's jetzt.
Wenn man bei Watersweet Wasser trinkt, erhält man die



Fähigkeit, Geheimtüren zu sehen. Dann einmal nach Osten, einmal nach Norden, und man steht vor einer solchen, durch die man bald die kleine Küche erreicht. Hier kann man den goldenen Schlüssel nehmen. Durch die nächste Geheimtür kommt man zur goldenen Tür. Von da aus geht es einfach aufwärts ins Schloß. Hinter der goldenen Tür befindet sich östlich die bronzene Tür. Den Schlüssel erhält man wie folgt: Vor der ersten Geheimtür den Diamanten nehmen, dann durch die „brass door" bei der Lichtung und im nächsten Raum den Kristallball nehmen. Diesen kann man im nahegelegenen Irrgarten der Hexe geben. So erhält man von ihr den entsprechenden Schlüssel. Aus dem Irrgarten kommt man, wenn man hinter dem Knochenraum zur Halle des Waldkönigs geht und der Wache den Diamanten schenkt. Als Gegenleistung erhält man ein Amulett. Hat man dieses, wird man hinter der Bronzetür von der Prinzessin erkannt und bekommt den Hinweis auf ein Geschenk des Forest King. In dessen Halle erhält man so den silbernen Schlüssel (übrigens auch, wenn man ihn schon vom Wirt der Sword Inn bekommen hat?!). Die Lampe läßt sich im „workshop" wieder auffüllen, und vor dem nördlichen Turm sollte man sich in acht nehmen, denn dort verbrennt man.

* * * * * * * * * * * * * *

Als **DEFNDER OF THE CROWN** braucht Ihr sicherlich noch einige Stategien, um das Spiel zu lösen, oder?

1. Cedric als Charakter wählen.
2. Alles Geld in Soldiers anlegen. Später noch einen Katapult dazu kaufen.
3. Die ersten beide Male nur 1 Soldier in die campaign army stellen (der wird getötet, und man bekommt das Land, solange kein Gegner vorher da war oder es sofort danach erobern will).
4. Kleine Burgen im Norden greifen das Home Castle nicht an! Nur von den drei Normannenburgen aus dem Süden droht Gefahr.
5. Immer mindestens ein Land zwischen Home Castle und Normannengebiet haben (Home Castle kann somit nicht angegriffen werden).
6. Sachsen-Burgen ruhig angreifen, solange keine Gefahr durch Normannen besteht (siehe 4/5).
7. Keine Knights, Soldiers, Catapults zu Hause lassen. Aufrüsten der campeign army durch Angreifen des eigenen Home Castle und Wechseln der Soldier von home nach campaign army.
8. Als Cedric of Rotherwood nicht go raiding wählen und keine Frauen retten.

* * * * * * * * * * * * * *

Falls die **SPACE QUEST I**-Lösung nicht ganz geklappt haben sollte, haben wir hier eine Korrektur: Die Spinne muß vernichtet werden, da man sonst Orat in seiner Höhle nicht antrifft. Nachdem dies geschehen ist, betritt man die Höhle. Man muß nun schnell Schutz hinter den Felsbrocken suchen. Wenn man Orat von Angsicht zu Angesicht gegenübersteht, sollte man die Wasserbox auf ihn werfen. Ab hier stimmt dann die Lösung mit der bereits abgedruckten wieder überein.

* * * * * * * * * * * * * *

Nochmal **NEMESIS** (C-64): Im Spiel sollte man viermal „Shift-Space" (Shift gedrückt lassen) drücken. Auf diese Art und Weise kann man die Sprite-Kollissionen ausschalten.

Einen heißen Tip für alle Benutzer des **SEGA**-Systems gibt es nun: Man schalte das Gerät (ohne Modul) ein und warte, bis ein Bild erscheint. Nun muß man alle 4 Knöpfe der Control-Pads drücken und gleichzeitig den „Hebel" von Control-Pad 1 nach vorne drücken ... surprise, surprise !!

* * * * * * * * * * * * * *

Bei **AMIGA KARATE** sollte man sich links halb aus dem Screen bewegen, um nicht von den Wurfsternen verletzt zu werden.

* * * * * * * * * * * * * *

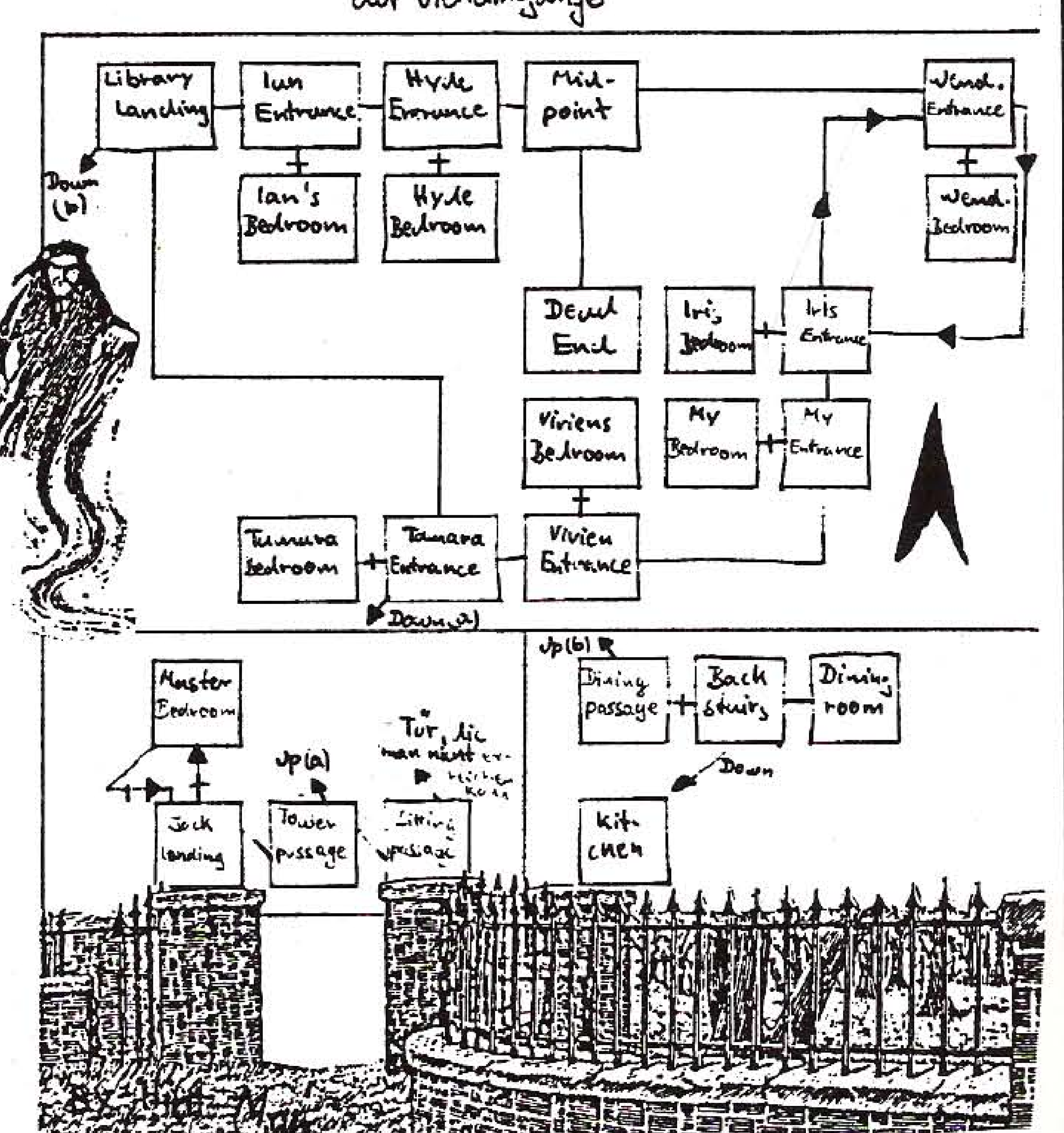
Wie kann man bei **ELITE** mit den kleinen Tieren (Trumbles) Geld machen? Ganz einfach, sagen wir. Wenn man den Trumble gekauft hat, wartet man, bis er sich auf eine Anzahl von etwa 50000 vermehrt hat. Dann fliegt man in die Nähe der nächstgelegenen Sonne (wie beim Tanken). Wegen der großen Hitze sterben die Trumbles, und zurück bleiben die Felle der Tiere, die man dann verkaufen kann. Um die Vermehrung der Trumbles zu beschleunigen, kann man ein paar Kanister „food" laden, die sogleich von den Trumbles verzehrt werden.

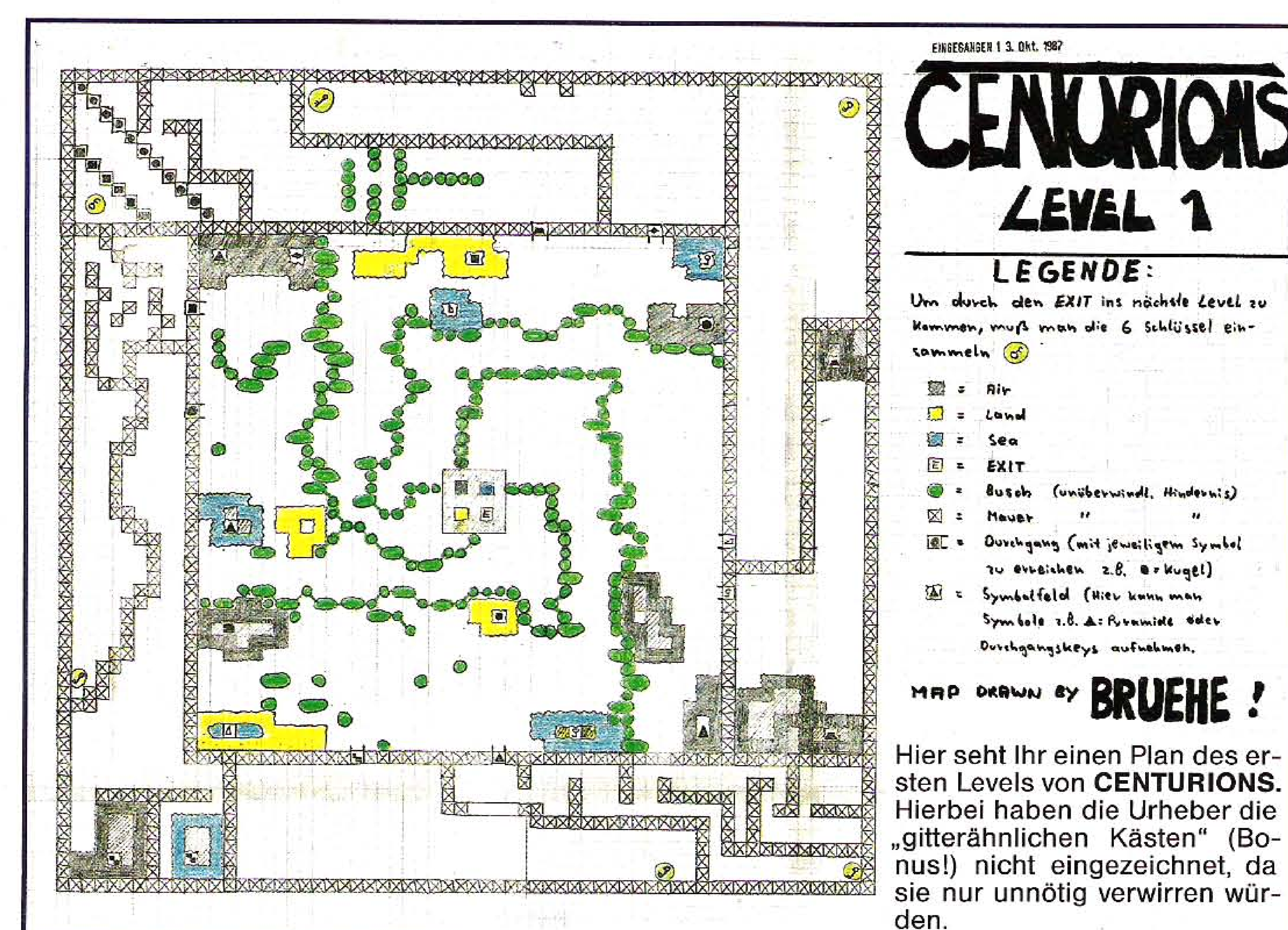
MOONMIST



Am Eingangstor drückt man auf das Auge des Drachen und gibt Name und Lieblingsfarbe ein. Wer mit dieser Lösung durch das Adventure will, sollte Blau als Farbe angeben. Nachdem man von Tamara allen Gästen vorgestellt wurde und vor seinem Zimmer steht, geht man hinein. Tamara läßt jetzt den Butler zur eigenen Verfügung zurück und verläßt den Raum. Der Butler fragt nach einiger Zeit, ob man der amerikanische Detektiv ist. Diese Frage beantwortet man mit ja. Jetzt erzählt der Butler alles, was er über den Geist weiß. Zum Schluß fragt er noch, ob man einen guten Rat von ihm will. Hier bekommt man das Aerosol Device, mit dem man früher den etwas wilden Wachhund des verstorbenen Schlossherrn in Zaum hielt, den es verbreitet einen üblen Geruch. Nach Meinung des Butlers ist es ebensogut gegen Geister verwendbar. Bevor man pünktlich um acht Uhr zum Essen geht, sollte man baden und den "Dinner Outfit" aus dem Koffer anziehen. Wenn man im eigenen Schlafzimmer den Wandspiegel untersucht, findet man einen Schalter, der bei Betätigung den Eingang in die Geheimgänge offenbart. Um Punkt acht Uhr betritt man das Eßzimmer und ißt erst einmal bis kurz vor halb neun. Dann hört man plötzlich die Stimme des verstorbenen Hausherrn, natürlich von einem Tonband, das unter der Büste versteckt ist. Es endet mit der Bemerkung, daß das Spiel jetzt beginnen möge. Unter der Bowl findet man den ersten Hinweis. Lord Jack hat den zweiten, und gibt diesen auf Anfrage auch gern bekannt. Auf der Notitz des Butlers und des Dienstmädchens, im Sitting Room, erfährt man weiteres. Vor allem die Notitz des Dienstmädchens ist wichtig. Der verborgene Schatz, der aus einem prähistorischen Totenschädel besteht, befindet sich in der Glocke. Diese findet man, wenn man von der Great Old Hall aus ganz nach oben geht. Nun zur Entlarvung des Geistes. Wenn man dem Hinweis von Bolitho, dem Butler, folgt und den Boden in der neuen Halle absucht, findet man eine Kontaktlinse. Verdächtigerweise sieht man nun häufiger Vivien, die etwas auf dem Boden sucht. Noch dazu findet man in einer Holzkiste in ihrem Zimmer eine weitere Kiste aus Plastik, die für zwei Kontaktlinsen vorgesehen ist. Allerdings liegt nur eine drin. Um den Geist zu entlarven, sollte man sich in den Geheimgängen aufhalten, nachdem alle Personen und vor allem Vivien zu Bett gegangen sind. Mit etwas Glück trifft man den Geist dort. Sobald nun der Geist mit dem Blasrohr angreift, benutzt man das vom Butler erhaltene Aerosol Device und der Geist fällt ohnmächtig zu Boden. Diese Gelegenheit sollte man nutzen, um das Blasrohr und das Kostüm des Geistes an sich zu nehmen. Und siehe da: der Geist ist ......(selbst ausprobieren). Nachdem ..... wieder zu sich gekommen ist, geht sie in wortkarg in ihr Zimmer zurück. Am besten folgt man ihr und wartet am Eingang ihres Zimmers, um ihr Zeit zu geben sich schlafen zu legen. In ihrem Zimmer nimmt man dann die Plastikkiste aus der Holzkiste und untersucht die Holzkiste noch einmal. Jetzt findet man das Tagebuch von ...... ,das auch schon im Brief des Zimmermädchens angedeutet wurde. Liest man das Tagebuch, so hat man den Beweis für die Schuld von ...... .Jetzt muß man ...... nur noch einsperren und das Spiel ist gelöst.

Lageplan der Geheimgänge





Hier seht Ihr einen Plan des ersten Levels von **CENTURIONS.** Hierbei haben die Urheber die „gitterähnlichen Kästen“ (Bonus!) nicht eingezeichnet, da sie nur unnötig verwirren würden.

Zunächst ein kurzes Listing für **MISSION ELEVATOR** auf dem Schneider:

1 Mode 1: Poke &BDEE,&C9: Key Def 66,0,0,0,0
5 Out &BC00,1: Out &BD00,0: Call &270: For Scr=0 to 40: Out &BC00,1: Out &BD00,Scr: For j=1 to 19: Next: Next: Call &1480: Call 0

★★★★★★★★★★★★★★

Im Kasten unten gibt's ein paar Kurzlistings für die MSX-Rechner.

★★★★★★★★★★★★★★

Unsere C-16-User sollen natürlich nicht zu kurz kommen. Mit STOP/RESET in den Monitor gehen und die entsprechenden Bytes eingeben.

GHOSTS'N'GOBLINS:
- 1108 A9 01 EA D0 03 = unendlich Leben
Start: G10F7

BIG MAC:
- 32BA EA EA EA = beliebig viele Leben
- 2534 00 = unsterblich
Start: G 1B58

CUTHBERT ENTERS THE TOMBS OF DOOM:
- 1D8A 60 = unsterblich
- 1D4B EA EA EA = unendlich Leben
Start: G 1100

VIDEO MEANIES:
- 29BC EA EA EA = unendlich Leben
Start: G 1A18

★★★★★★★★★★★★★★

Kommen wir zum C-64:

DRUID: Poke 34068,173 : Poke 35793,173 : Sys 5120
I-BALL: Poke 20669,234 : Poke 20670,234 : Sys 49741
METROCROSS: Poke 13501,234 : Poke 13502,234 : Sys 4096
MYTICAL MISSION: Poke 23194,173 : Sys 8192
SPUD: Poke 36993,90 : Sys 49664
STARGLIDER: SYS 32768 (.)
WIZARD'S LAIR: Poke 49693,169 : Sys 49328
WONDERBOY: Poke 2676,238 : Sys 2112

Für das Spiel **FIRELORD** gibt es noch ein Listing für Kassette. Eingeben, mit RUN starten, und das Ganze wird entschieden einfacher!

10 For i=340 to 372 : Read x : Poke i,x : Next
20 Data 32, 44, 247, 162, 2, 189, 103, 1, 157, 209, 3, 202, 16, 247, 56, 32, 108, 245, 96
30 DATA 76, 106, 1, 169, 173, 141,89,22,141,94,243,76,0,9
40 Sys 340

★★★★★★★★★★★★★★

Last but not least (!) kommt der Spectrum:

BALL CRAZY: Poke 28488,0 oder Poke 32995,0
FROST BYTE: Poke 35650,201
GREYFELL: Poke 57318,0
KINETIC: Poke 61998,0
ICE TEMPLE: Poke 63132,0
JUDGE DREDD: Poke 24963,24
MAG MAX: Poke 58472,12

MASTERS OF THE UNIVERSE: Poke 25451,60
METROCROSS: Poke 44490,12
NEMESIS: Poke 51479,1
PYRAMANIA: Poke 30349,0
SLAP FIGHT: Poke 48873,0
STARBUST: Poke 50781,0
STORMBRINGER: Poke 40161,0
STREAKER: Poke 50218,0
TURMOIL: Poke 57557,0
VECTRON 3D: Poke 49640,34 : Poke 49644,34
ZENJI: Poke 35731,0 oder Poke 38281,0
ZYNAPS: Poke 41763,0 : Poke 41778,0

★★★★★★★★★★★★★★

THRUST II ist auch auf dem Spectrum ein schwieriges Spiel. Nach dem Laden des Spiels nicht Space drücken, sondern die Tasten Q,W,E,R und T drücken, um unendlich Leben zu bekommen.

★★★★★★★★★★★★★★

Will jemand einen höheren Score bei **SABOTEUR** haben? Einfach die Diskette mit der Zeitbombe austauschen!

★★★★★★★★★★★★★★

Um das Spiel **OLLIE AND LISSA** ein wenig schneller zu machen, die Tasten P,O,R,T,C,U,L gedrückt halten.

★★★★★★★★★★★★★★

Wer **HELICHOPPER** auf dem Speccy austricksen will, sollte im Hauptmenü 3,7,9 und 0 gleichzeitig drücken. Dann gibt man folgende Wörter ein (gefolgt von ENTER):
forever = Unendlich Leben
clear = Unsterblich
show = Demo
screen = nach dieser Eingabe nochmals die Tasten 3,7,9,0 drücken und dann eine Zahl von 1-23 für das entsprechende Level eingeben.
main = Unsterblich & unendlich Leben
restart = Spiel erhält den „normalen“ Status.

★★★★★★★★★★★★★★

Einige Codewörter für **THE PLANETS:**
Earth = Life
Mars = Einstein
Venus = Newton
Jupiter = Pioneer
Mercury = 1066 AD

★★★★★★★★★★★★★★

Wenn bei **SUPPER SOCCER** die Spieler das Feld betreten, viermal T,G,H drücken. So gelangt man zum Elfmeterschießen, und damit ist es einfacher zu gewinnen.

★★★★★★★★★★★★★★

Der letzte Quickie (für heute) bezieht sich auf **THRONE OF FIRE.** Gibt man statt seines Namens Rachel ein, stirbt die computergesteuerte Figur sehr schnell.

MSX

```
, JETSET WILLY2-DISKETTEN VERSION
10 KEYOFF:CLS
20 LOCATE 7,10:PRINT"JETSET WILLY II IS LOADING
30 BLOAD"JETSET-1",R
40 BLOAD"JETSET-2",R
50 BLOAD"JETSET-3"
60 DEFUSR=&HFA4B
70 A=USR(0)
80 CLS:L=7
90 INPUT"NUMBER OF LIVES (MAX. 255)";L
100 IF L<1 OR L>255 THEN 80
110 POKE&HB9C1,L
120 DEFUSR=&H8D3B
130 A=USR(0)
140 DEFUSR=&H8E8F
150 A=USR(0)
160 DEFUSR=&H8C55
170 A=USR(0)
```

```
10 'POKE FUER HUNCHBACK
20 BLOAD"CAS:"
30 POKE-28370,0
40 DEFUSR=&H9000
50 A=USR(0)
```

```
10 'POKE FUER TURMOIL
11 'COMPLETTEN LEVEL P
20    LOAD"CAS:"
30 POKE&HEC1,&H0
40 DEFUSR=&HE646:A=USR(0)
```

```
10 'POKE FUER MUTANT MONTY
20 CLEAR100,&H87FF
30 BLOAD"CAS:"
40 POKE-27872,0
50 DEFUSR=&H9000
60 A=USR(0)
70 REM KASETTEN VERSION
```

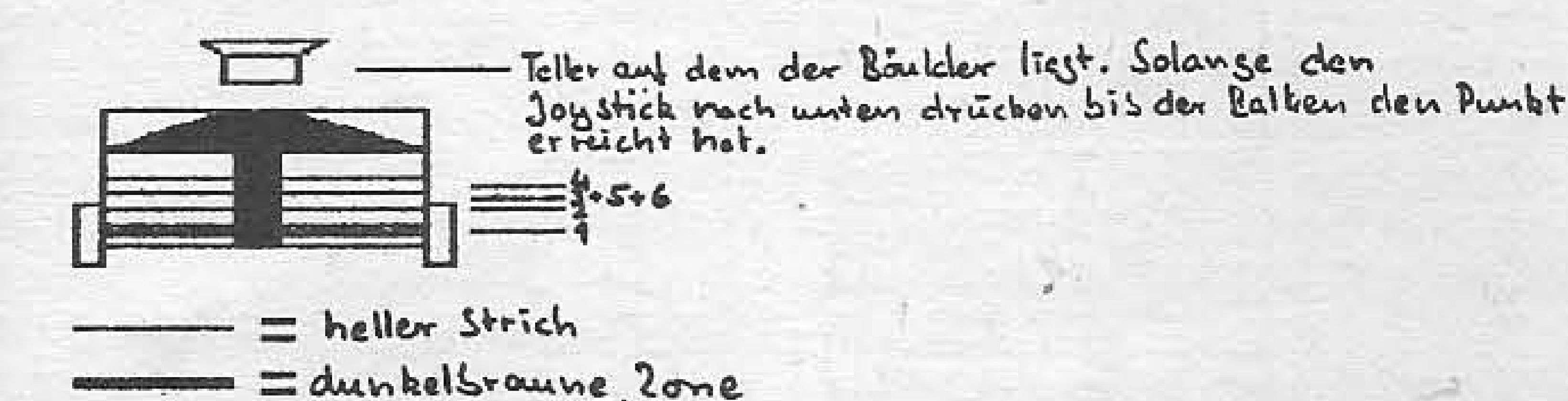
CONAN OF TBI PROUDLY PRESENTS :
TIPS FUER DIE C64 VERSION VON

DEFENDER of the CROWN

GREETINGS TO: HAEGAR DR.PHIBES ...

- AM ANFANG ALLE 20 SOLDIERS IN DIE ARMEE UND MOEGLICHST VIELE LAENDER EROBERN (CA.4), DANN 1 KATAPULT UND VOM RESTL. GELD NUR SOLDIERS KAUFEN.
  DANACH MIT ROBINS HILFE (MIT >MOVE ARMY< AUF SHERWOOD FORREST) EIN FEINDLICHES CASTLE EROBERN.
- >TOURNAMENT< UND >GO RAIDING< HALTEN NUR AUF.
- WENN MOEGLICH NUR EINMAL ROBINS HILFE GEBRAUCHEN, DANN SCHENKT ER EINEM IM LAUFE DES SPIELES 25 GOLDEINHEITEN.
- SPAETER NUR NOCH CASTLES EROBERN, DA MAN DIE DAZUGEHOERIGEN LAENDER DANN BEKOMMT.

- BEIM EROBERN EINES CASTLES MUSS MAN DIE MAUER EXAKT VON OBEN EINREISSEN. DAZU MIT DEM BALKEN UNTER DEM GESCHOSS AUF DIE IN DER SKIZZE EINGEZEICHNETEN PUNKTE FAHREN UND DEN HEBEL LOSLASSEN. ZUERST MIT 4 >BOULDERS< DIE MAUER EINREISSEN, DANN NOCH 2 >GREEK-FIRE< IN DAS CASTLE SCHLEUDERN.



Katapult

- AM ANFANG NUR NORMANNISCHE LAENDER EROBERN (FAEHNCHEN), DA EINEM DIE SACHSEN IN DIESER PHASE NICHT GEFAEHRLICH WERDEN.
  WENN EIN SACHSE IM LAUFE DES SPIELS MEHRERE LAENDER HAT, IST ES GUENSTIG, SEIN CASTLE ZU EROBERN, UM MEHR GELD FUER DEN KAMPF GEGEN DIE NORMANNEN ZU BEKOMMEN.

Dies sind alle Wörter die das Männchen bei "LITTLE COMPUTER PEOPLE" versteht:
do, you, like, enjoy, please, will, would, play, perform, use, try, allergy, allergic, fever, dust, pollen, hanky, relax, light, start, make, burn, ignite, looks, it, seems, appears, seem, look, appear, hear, listen, put, start, spin, on, clean, tidy, pick, up, sloppy, messy, untidy, should, ought, logon, program, utilities, math, homework, add, subtract, multiply, devide, tickle, type, tell, write, confide, brush, floss, drink, imbibe, get, feed, fill, open, dance, moon, show, like, tired, bored, apathetic, hate, awful, playing, if, what, what's, in, inside, stored, keep, is, piano, stereo, turntable, music, record
platter, five, fireplace, log, chilly, cold, problem(s), troubles, matter, letter, note, song, tune, sonata, fugue, serenade, jazz, boogie, ivories, teeth, hygiene, glass, cooler, dog, pet, mutt, pooch, bowl, dish, can, TV, chair, computer, commodore, water, liquid(s), fluid(s), upstairs, bedroom, closet, kitchen, filing, cabinet, freezer, refrigrator, fridge, dresser, nightstand, addition, subtraction, multiplication, division, house, home, game, cards, poker, war, card, anagrams, hangman, excuse, pardon, hello, attention, hey

Hier noch einige Tips:
Zähne putzen : -please brush up your teeth
Hund füttern : -you ought feed your dog
-please feed your dog
Tanzen : -please dance for me
Platte hören : -please play a record

Soll das Männchen sofort etwas durchführen, ohne ständig mit dem Kopf zu nicken, dann muß man an den Befehl "...at once" anhängen zB "please dance for me at once".

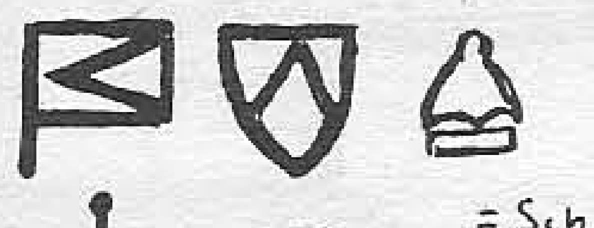
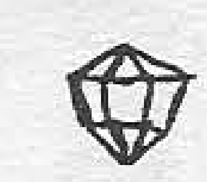
Es gibt eine Menge Befehle, die man zusammen mit CTRL ausführen kann:

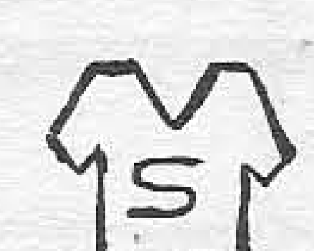
- CTRL+C = Telefonklingeln (das Männchen läuft zum Telefon und beginnt ein Gespräch)
- CTRL+R = Das Männchen läuft zur Tür und siehe da, er erhält von ihnen eine neue Schallplatte, die er sofort in seine Sammlung steckt
- CTRL+A = Der Wecker im Schlafzimmer beginnt zu klingeln
- CTRL+D = Das Männchen läuft zur Tür und erhält von ihnen neues Paket Hundefutter, das er sofort in den Kühlschrank steckt
- CTRL+F = Das Männchen erhält ein neues Essen, damit es nicht verhungert
- CTRL+B = Das Männchen erhält ein neues Buch von ihnen
- CTRL+P = Nach einiger Zeit setzt sich ihr Hausbewohner in den Sessel neben der Tür, wenn man die Tasten dann mehrmals drückt erscheint eine Hand aus dem Treppengeländer, die beginnt ihn am Kopf zu streicheln. Sehr nützlich, um sich bei ihm beliebt zu machen!
- CTRL+W = Bei dieser Tastenkombination wird der Wasserbehälter in der Küche neu aufgefüllt

Wenn man eingibt: *What is stored in the dresser*, dann beginnt er den Kleiderschrank im Schlafzimmer zu durchsuchen. Wer enttäuscht ist, weil er seinen Computerbewohner noch nie unter der Dusche gesehen hat, der soll sich nicht wundern, denn dazu muß man sich wenigstens drei bis vier Stunden ununterbrochen mit ihm beschäftigt haben.

Hero of the GOLDEN Talisman
c64

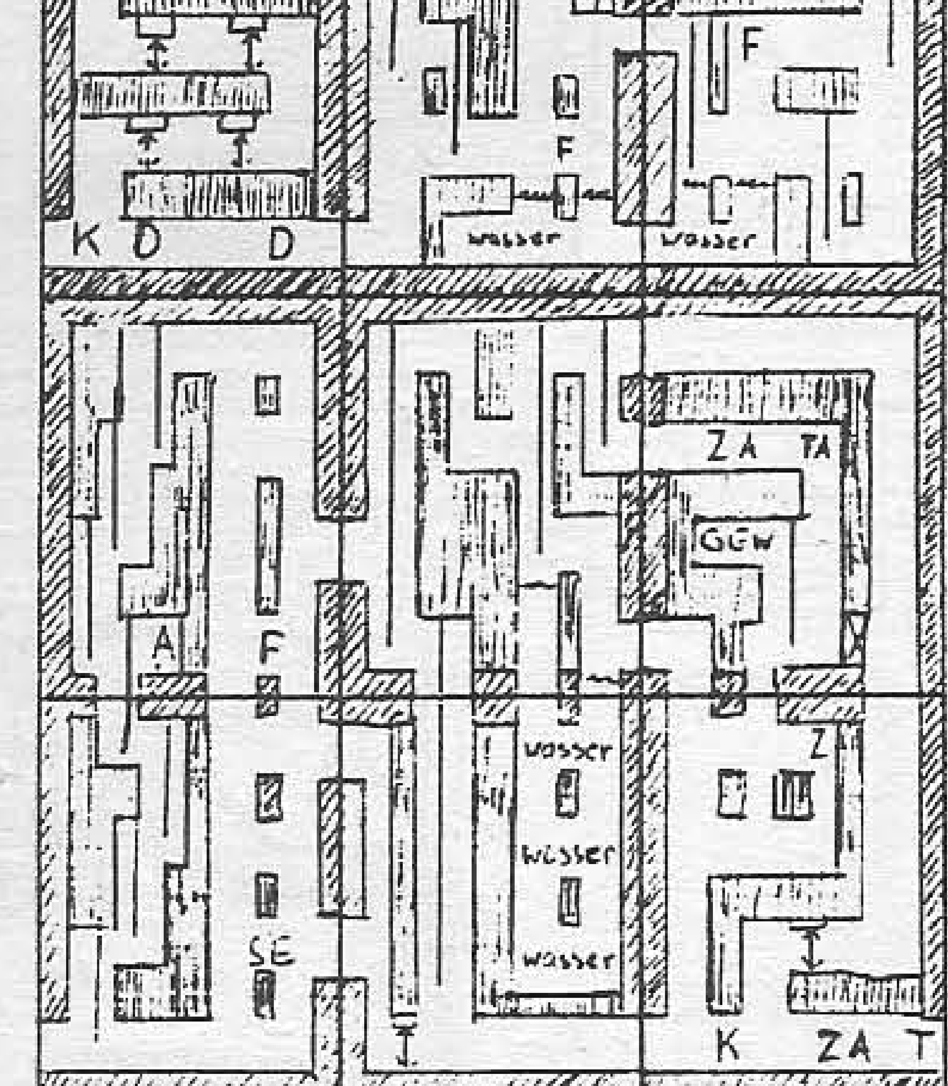
- Seile kann man an den weiss-gelb gestreiften Decken-stücke befestigen.
- Bei manchen Drachen kann man unter ihnen durch kriechen.
- Früchte geben 10% Energie.
- Der Zauberer lässt sich so überwinden: Springen sie so nahe wie möglich an ihn heran! Ducken sie sich! Jetzt müssen sie nur noch schiessen!
- Achten sie nicht auf die Pacman-ungeheuer usw.!
- Weisse Schlüssel öffnen Toore jeder Farbe (ausser die Grauen).
- Die verschiedenen Schussarten sind äusserst wichtig!
- Die Zauberrolle öffnet die Zauberwand.
- Alles (ausser die Früchte) muss aufgesammelt werden, sonst ist das Spiel nicht zu lösen)!



= Schussarten


= Tarn-gewand


= Seil

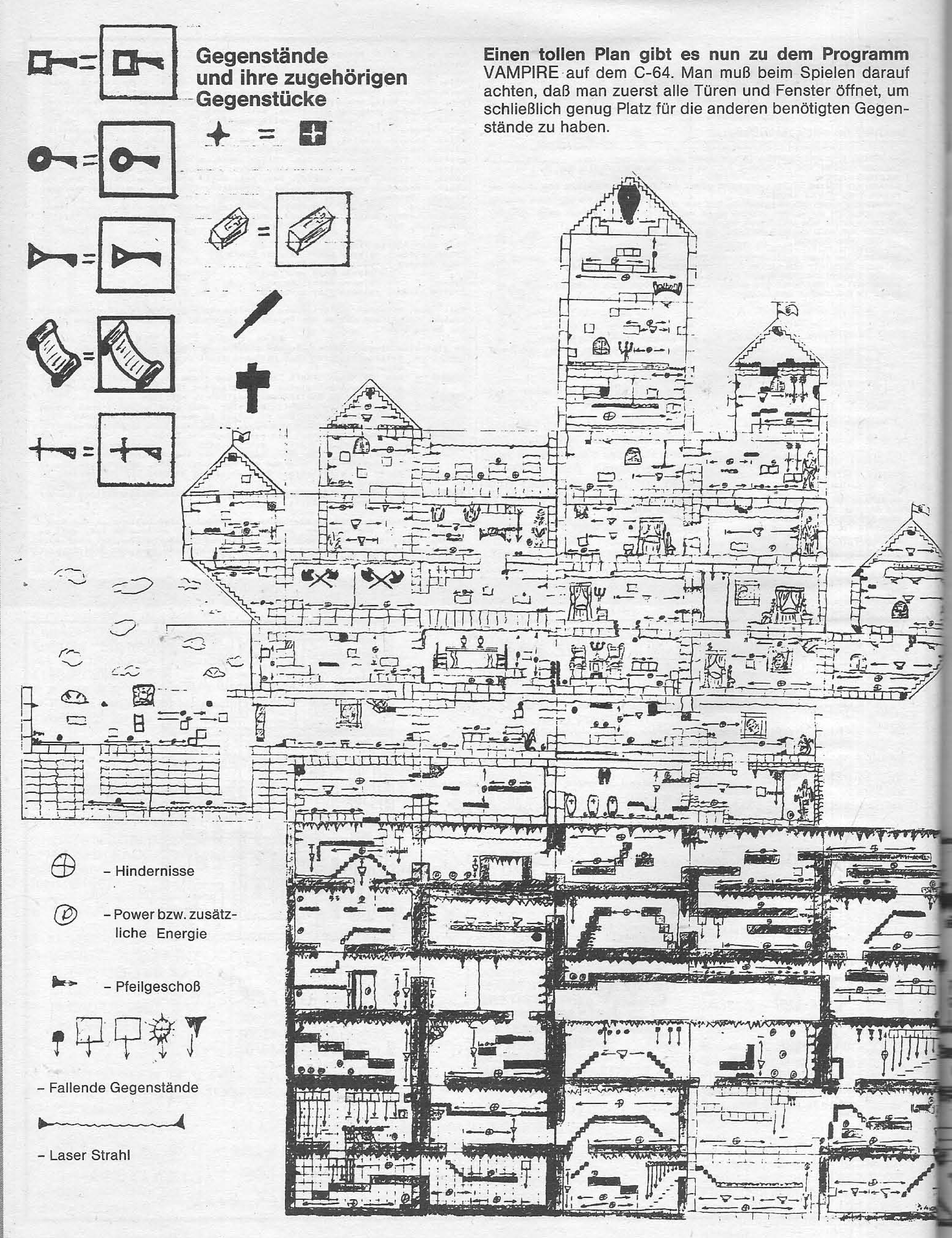

= Zauberrolle



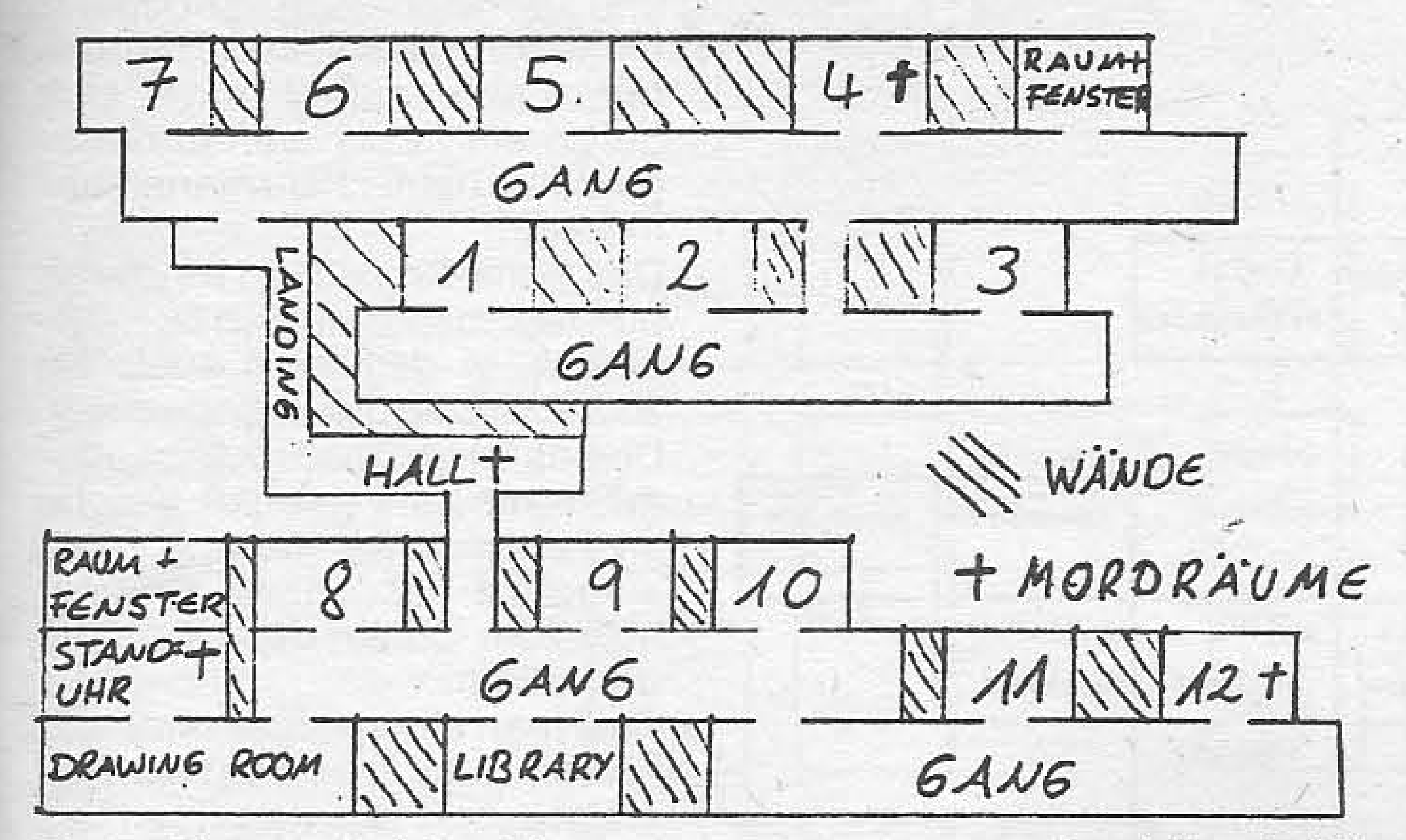
Diese Karte umfasst nur den letzten Teil!

K = KERZE
Z = ZAUBERROLLE
D = DRACHE
SE = SEIL
F = FRUCHT
Ø = ZAUBERWAND
ZA = ZAUBERER
TA = TEIL DES TALISMANES
GEW = TARN-GEWAND
T = TOOR DAS MAN NUR MIT ALLEN TEILEN DES TALISMANES PASSIEREN KANN.

Einen tollen Plan gibt es nun zu dem Programm VAMPIRE auf dem C-64. Man muß beim Spielen darauf achten, daß man zuerst alle Türen und Fenster öffnet, um schließlich genug Platz für die anderen benötigten Gegenstände zu haben.



THE DETECTIVE



Einen Plan und einige Tips zu dem Spiel **THE DETECTIVE** von ARGUS PRESS SOFTWARE auf dem C-64 gibt es hier:
Es folgen die Räume mit den dort befindlichen Gegenständen:
Nr.1 (Professor): note books (+ plans), small book; Nr.2 (Major): elephant gun, blank bullets; Nr.3 (Inspector): padded envelopes, hot water bottle; Nr.4 (Mr.Dingle): briefcase; Nr.5 (Doctor): cologne, black bag (wad of notes, scalpels, small bottle); Nr.6 (Cynthia): mirror; Nr.7 (Reverend): bottle of pills; Nr.8 (Küche): cutlery, silver tray, bottle of wine, hammer, candlestick, dirty plates; Nr.9 (Study): bullets, folder, paperweight, letter opener, diary; Nr.10 (Bentley): comb, jacket (bunch of keys, soggy envelope); Nr.11 (Cook): –; Nr.12 (Gabriel): –; Und nun zu den Tips: – zuerst wird Mr.Dingle umgebracht (Raum 4); bei der Untersuchung seines Körpers findet man: cravate (E) und small key. Nun wählt man die USE-Funktion an: „use small key to open briefcase“ ergibt note (E) und newspaper cutting (die mit (E) gekennzeichneten Gegenstände sind Beweisstücke und gehören in die padded envelopes in Raum 3).
- Die Gegenstände aus Dingle's Raum unbedingt mitnehmen, da der Raum nach einer gewissen Zeit nicht mehr zu öffnen ist.
- Alle Räume (außer 1 und später 4) lassen sich mit dem bunch of keys aus dem jacket aus Raum 10 öffnen, wenn sie nicht von innen verschlossen sind (10 und 11). Will man diese Räume betreten, so muß man auf den Butler warten und ihm dann in das jeweilige Zimmer folgen.
- Den hammer aus der Küche und das paperweight aus der „Study“ holen und mit der USE-Funktion „use hammer to break paperweight“ anwählen. Ergibt: big iron key (Raum 1!).
- Nach der Ermordung Gabriels (Raum 12) findet man bei ihrem Körper: locket und syringe (E) und in Raum 11 das knife (E).
- Nach einiger Zeit finden Sie in ihrem Zimmer eine Bombe (beseitigen!!!).
- Grundsätzlich alle Personen nach allem möglichen befragen.
- Der Butler und die Köchin haben ein Verhältnis!
- Hinter dem Gemälde im drawing room findet man einen Safe.
- Aus der „Study“ fehlen nach einiger Zeit die bullets.
- In der Küche und den Zimmern befinden sich Geheimgänge (doch wo?).
- Nehmen Sie das small book aus Raum 1, und fragen Sie den Professor (in der „Library“) danach; Sie bekommen den Titel eines Buchs. Gehen Sie zum Bücherschrank, und geben Sie den Titel ein. Im Buch findet man ein weiteres Beweisstück.
- Falls jemand schon weitergekommen ist: Ab in den Umschlag und an eine der genannten Adressen!

★★★★★★★★★★★★★★

Jetzt wird auch der Frust bei **REPTON 3** gedämmt! Die ersten vier Passwörter sind: Screen B: „CITADEL“, Screen C: „MORNING“, Screen D: „AWKWARD“, Screen E: „FRITTER“. Wer noch mehr Passwörter weiß, schicke diese bitte ein!

★★★★★★★★★★★★★★

Einen heißen Tip für die Schneider-Version von **EXOLON** haben wir hier: Im Titelscreen muß man die „2“ für „Redefine Keys“ drücken und dann die Tastenfolge „Z“, „O“, „R“, „B“, „A“ als Tastenbelegung eingeben. Dieser eingebaute Cheat-Modus beschert einem unendliche Leben. Er bleibt bis zur erneuten Eingabe von „ZORBA“ erhalten. Der Abbruch während des Spiels erfolgt mittels der Tastenkombination „CTRL-SHIFT-ESC“. Ob die Tips auch bei den anderen Versionen funktionieren, konnten wir leider nicht mehr nachprüfen.
Dafür haben wir hier aber die Pokes für unendliche Leben bei der C-64-Version des Programmes: POKE 7427, 234: POKE 7428, 234: POKE 7429, 234: SYS 2061

★★★★★★★★★★★★★★

Einen Tip für **FIST II** auf dem C-64 gibt es auch noch: Man muß lediglich den Joystick in Laufrichtung halten und zwei- bis dreimal kurz hintereinander die RESTORE-Taste drücken. Rückgängig macht man das, was jetzt passiert, mit dem Feuerknopf, während man den Joystick nach unten drückt.

★★★★★★★★★★★★★★

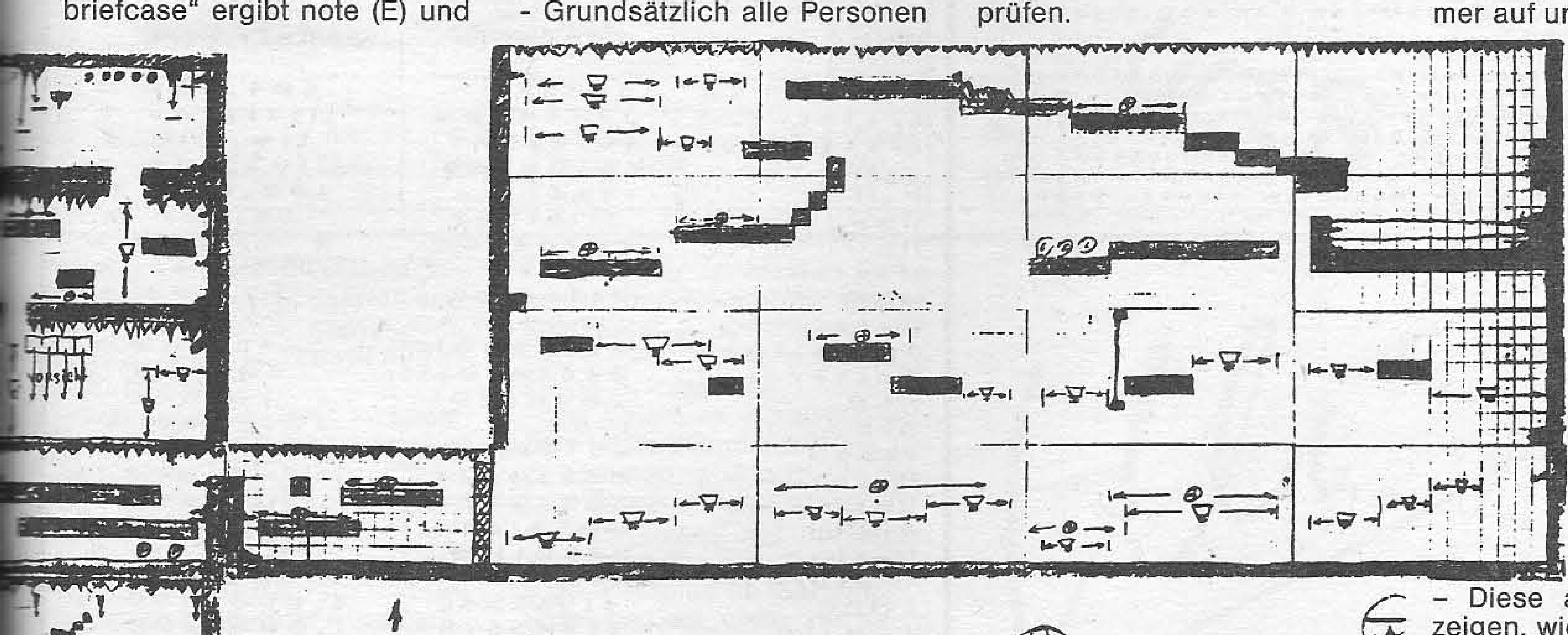
Die Codewörter von **IMPACT** auf dem AMIGA und dem ATARI ST hat Manfred für uns ausgeknobelt (und sicherlich seinen Spaß dabei gehabt). Die Codewörter lauten: GOLD, FISH, HEAD, PLUS, WALL, ROAD und FORK. Es sind allerdings noch nicht alle, aber wir wollten sie halt' doch mit reinnehmen.

★★★★★★★★★★★★★★

Ein Spiel, das einigen aus der Redaktion böse Kopfschmerzen bereitet, ist **CITY DEFENCE** auf dem AMIGA. Ab dem dritten Farblevel wird es bei manchem schon kritisch. Mit etwas Übung kann man aber noch im vierten Farblevel (ein Farblevel=zwei Spiellevel) gezielt Raketen abfangen. Kritisch wird es allerdings in Farblevel fünf. Von hier ab sollte man sich auf die Verteidigung von ein bis zwei am Bildschirmrand liegenden Städten beschränken, da die Munition sonst nicht reicht. Der Verlags-Rekord (allerdings zuhause erspielt) liegt bei 144.850 Punkten (ohne Schmu) und stammt von Uli.

★★★★★★★★★★★★★★

Und hier noch ein Supertip für den Flop des Monats: Mülleimer auf und – schwupp!

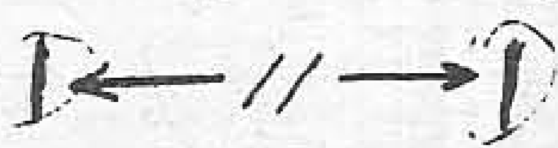


– Fahrstuhl bzw. eine Tragfläche

– Fenster

– Schalter, die zum Öffnen eines Fensters dienen

– Diese angegebenen Pfeile zeigen, wie weit und in welche Richtung sich ein Gegenstand



bewegt, bzw. wohin er fällt und eine Treppe zum Ausgang bildet

Lapis Philosophorum

					Pfad				
	Blick auf Kloster	Fähre	Fähre	Mulde	Wald Laub	Wald			
Kästchen	Kloster Eingang			Auf der Brücke		Bergnische	Kleine Felsspalte		
Keller/ Fenster	Innenhof	Stall Kupferbl.		Wald Reisig		Fluß			
Wasch-zuber	Schreib-stube		Steine rund	Wald Kreuzung	Baum ·H·	Fluß Schilf		Innenhof	Gruselda
			Abhang ·R·	Wald		Brücke	Brücke z. Schloss	Schloß-wachen	
				Wald			Schild		
				Trampel-pfad	Blick auf Stadt	Tischler ·IN·	Stadt-tor	Stadt-viertel	Töpfer Krüge
						Wehrturm	Stadtmitte Haus	Kaufmann	Sackgasse
					Gerümpel	Schänke ·IN·	Markt	Seiler ·IN·	
					Alte Frau	Garten	Brunnen	Südviertel	Verlassen. Haus
						Schmied ·IN·			

Abkürzungen:

A = Gepäck
I = Gepäck
L = Lage
H = Hoch
R = Runter
N = Norden
S = Süden
W = Westen
O = Osten
G = Lage

Weiter geht's mit **LAPIS PHILOSOPHORUM.** Wer des König's Tochter noch nicht sah, hat echt was im Leben verpaßt. Darum bieten wir Euch einige Hilfen an:
Um etwas Geld zu bekommen, nehme man die Laute aus der Kiste vom Dachboden des Hauses und spiele auf dieser in der Weinschänke. Das Geld reicht aus, um sich Lampe, Schaufel, Messer, Axt, Schwein und Seil beim Seiler kaufen zu können. Mit dem Messer schneidet man Schilf. Schaut man nun in sein Gepäck, befindet sich ein Schilfhalm darin, welcher uns durch den Befehl „Schwimme" vor den betrunkenen Raubrittern rettet. Die Axt erweist sich gleich zweimal als nützlich. Man kann mit ihr (gerade) Bäume fällen oder eine verklemmte Tür öffnen bzw. aufbrechen. Mit Hilfe der Schaufel findet man in der lehmigen Grube einen Abdruck. Mit diesem Abdruck ist es dem Schmied möglich, einen Schlüssel anzufertigen, welcher für das Tor vom Moorkloster bestimmt ist. Hat man das Seil und die Baumstämme im Gepäck, kann man am Pfad ein Floß bauen. Mit dem Befehl „Stosse" mit Richtungsangabe bewegt man sich auf dem Wasser, aber nicht den Stab in der Bergnische vergessen. Spielt man mit dem Troll das Galgenspiel, sollte man zuerst ein „A" oder ein „E" eingeben, um eher auf die Lösung zu kommen. Den brüchigen Stollen sichert man mit den Balken, welche man natürlich auch in der Höhle findet. Das nötige Werkzeug, wie Hammer und Nägel, befindet sich in der Kiste in der Höhle. Hat man nun das Erz geholt, nehme man den Diamanten und gebe diesen unbedingt dem Troll. Mit Reisig und feuchtem Laub macht man sich durch ein Feuer am Fähranlegeplatz beim Fährmann bemerkbar.
Das Schwein (= Tier) freut sich nur, legt man es in den Schweinestall, in dem sich auch ein Stück Kupferblech finden läßt. Dieses sollte man putzen, damit es die Zahl spiegelt, welche im Felsen unter dem Abhang eingeritzt ist. Diese braucht man zum Öffnen des Kästchen unbedingt.
Rollt man einen kugelrunden (!) Felsen zum Trampelpfad und steigt auf diesen, kann man das nötige Edelweiß pflücken.
Hat man (endlich) alle Zutaten, welche im Rezept aufgeführt sind, muß man zurück ins eigene Haus und ein Feuer machen. Jetzt gewähren die Schloßwachen Einlaß, und dem König kann geholfen werden. Viele werden sich jetzt vielleicht noch fragen, wie man aus der Stadt wieder herauskommt. Nun, um die Stadt verlassen zu können, muß man sich beim Tischler eine Leiter ausleihen und beim verlassenen Haus eine Maus fangen. Mit dieser hat man nun die Möglichkeit, in der Sackgasse im Osten (sofern man auf die Leiter steigt) den Kater mit der Maus zu fangen bzw. zu locken. Bevor man aber nun den Kater namens Felix der alten Frau zurückbringt, um das Amulett zum Verzaubern der Wachen zu bekommen, bringe man die Leiter auf dem schnellsten Weg zum Tischler zurück. Noch Fragen. Wohl kaum, denn der Plan wird Euch bestimmt auch noch helfen.

ESC ESC ESC ESC ESC ESC ESC ESC ESC Tips zu Actionbiker (C-64)

Ziel dieses Spieles ist es, alle Gegenstände, die im Gelände herumliegen, aufzusammeln. Durch das Aufsammeln der Gegenstände wird das Motorrad immer besser. Die Schwierigkeit besteht darin, daß immer nur ein Gegenstand im Gelände liegt. Erst wenn man diesen gefunden hat, kann man auch den Nächsten finden. Deshalb gebe ich unten die Liste der Gegenstände beim C-64 bekannt. Bei anderen Computern können noch mehr Gegenstände im Gelände liegen.

1. Sturzhelm
2. Lederanzug
3. Codebuch
4. Gangschaltung
5. Handschuhe
6. Kopflampe
7. Benzinanzeiger
8. Großer Tank
9. Werkzeugkasten
10. Kotschützer
11. Sonnenbrille
12. Rennverbau
13. Schalldämpfer
14. Visier
15. Auspuffrohr
16. Superbremsen
17. Tachometer
18. Bremslicht
19. Ölkanne
20. Turbo

Wenn man alle Gegenstände aufgesammelt hat, so hat man 60 Sekunden Zeit um auf der Rennstrecke einen Geschwindigkeitstest zu machen. Danach kommt man dann in das nächste Level.

Tips von ESC zu Ghostbusters:

Name	Kontonr.	Betrag
Peter	50338	604,000 $
(return)	22444404	121,200 $
(return	10102304	110,800 $
N.K.	65300104	103,500 $
P.M.	1984	100,000 $
Omega	31151502	85,900 $
HL	70204700	23,800 $
Martin	GH666	90,000 $
NNN	21314100	23,000 $
Peter	31664300	29,900 $
Iuerk,The	06660401	48,600 $
Butterfly	04664701	60,000 $
NNN	20406201	70,000 $
S.S	1984	100,000 $
12345	25393120	415,000 $
Herbie	05250624	500,000 $
Butterfly	50542224	500,000 $
Robbi	00741001	40,000 $
Herbie	.64301110	203,400 $
(return)	458	1,000,000 $
LMAA	31562546	1,000,000 $
Tomato	12345678	1,000,000 $
Ab	31623646	1,000,000 $
Ghostbusters	61250	1,000,000 $
(return)	75213573	1,000,000 $
Ich	12345678	1,000,000 $
Captain Cac	31162246	1,000,000 $
Ingo	Ingo	1,000,000 $
Ralf	[illegible]	1,000,000 $

Tass Times in Tonetown

ULTRATOUCH!

ULTRA-FAFF!

Lift (5th-Floor) — Penthouse
Lift (1st Floor) — Tower
Lawn — Lawn — Lawn
Wall — Red Devils — Cooking Pit
Labor Snarl's House — Lawn — Grate (Innen) — (1. Schritt) — Grate (außen) — Rainy Path — Mossy Path (Landing)
Entrance — Lake — Small Landing
Hollow Tree — Lawn
Wall — Mush-rooms — Mossy Path
Lake — Lake — Shore-line
up/down Tonnel — Wall — Wall — Wall — Large Mush-rooms — Red Devils — Wet-Lands
Water-fall — Em-barke-ment
Tunnel — Wood — Wood — Wood — Wood — Wood — Wet-Lands — Long-river — Water-fall
Tunnel — Wood (Sandy Patch) — Nature Trail — Nature Trail — Nature Trail — Wet Lands — Long River
Tunnel (Button) — Small Cavern — Wishing Well (up/down) — Band-stand behind — Nature Trail — Long River
Snarl Pets — Center Town-Square — Flo's Party-Service
Construc-tion Site — Side-walk — Fast Freddies
Gramps Labo-ratory — Hoop — Enter Hoop → Construc-tion Site — Side-walk — Jamac Salon — Bou-tique
Hall-way — Living Room (Start) — Side-walk
Bed Room — Kit-chen — Main Office — News-room

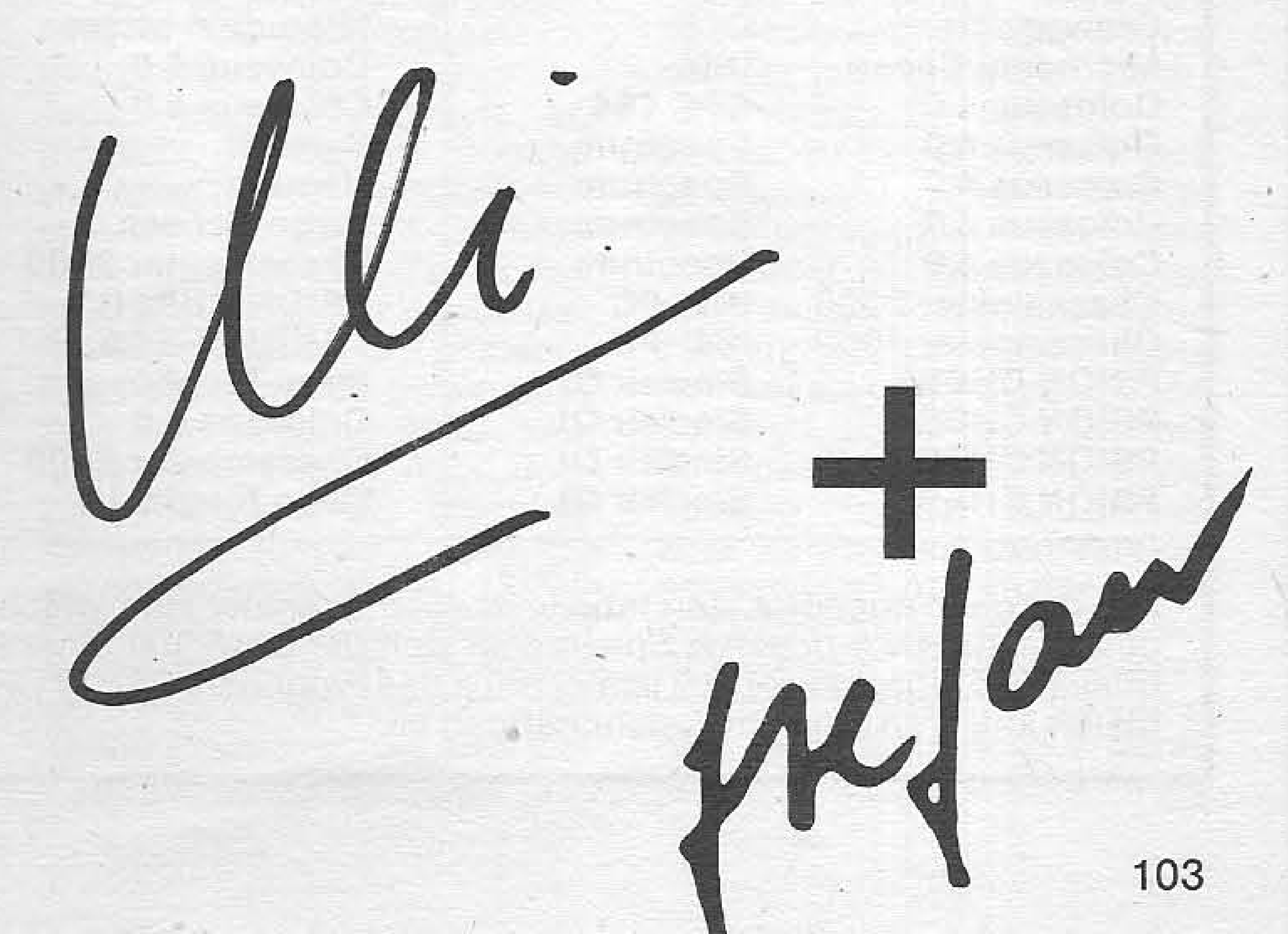
mapped by Hint-Man

ULTRATONE!

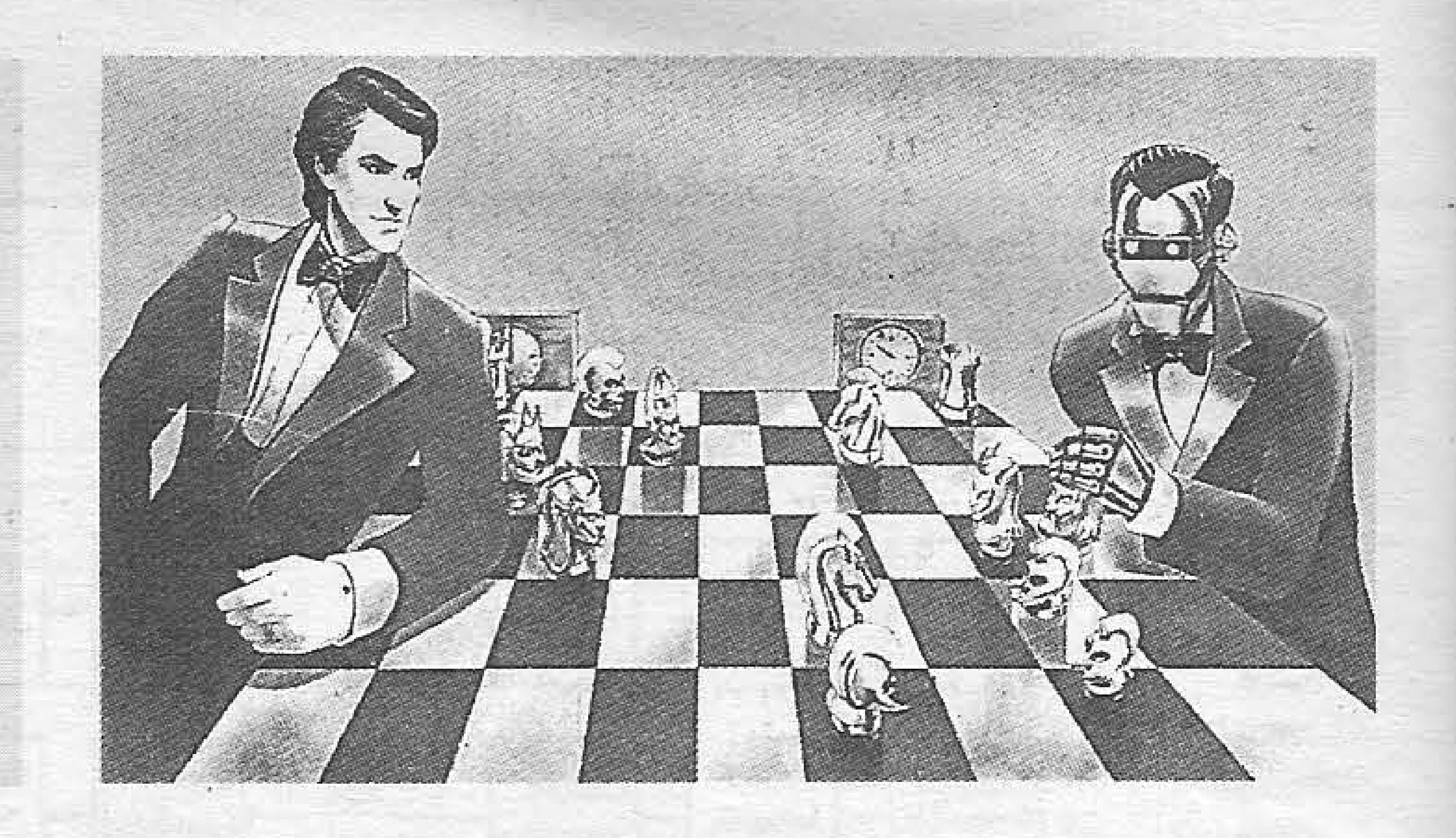
Dieser Plan bedarf wohl keiner weiteren Erläuterung.

Wenn man **UNINVITED** ist, bekommt man recht schnell einige ernsthafte Schwierigkeiten. Einige davon wollen wir nun lösen helfen:

- Um die nette Dame zu besiegen, muß man folgendermaßen vorgehen: 1. Ghostkiller öffnen, 2. Tür öffnen, 3. Ghostkiller auf die Dame schütten.
- Die Dackel vor der Kirche vertreibt man mit dem Spruch „Instantum Illuminaris Abraxas".
- Wenn man zu dem Marmorkopf in der Kirche „Specan Headfod Abraxas" sagt, öffnet dieser eine Falltür
- Mit dem Spider-Cider besprüht man die Veranda. Danach kann man die kleine Spinne mitnehmen.
- Wenn man im kleinen Raum neben der Küche die Lampe anschaltet, erscheint ein Geist.-Diesem sollte man die kleine Spinne zeigen.
- Um gefahrlos durch die von dem Marmorkopf geöffnete Tür zu kommen, muß man den großen Kerzenständer in der Kirche mitnehmen und die Kerzen anzünden.
- Die Zombies im Gartenlabyrinth besiegt man mit dem Amulett.
- Wenn man in der Eingangshalle den linken Stuhl aufschneidet, findet man einen Schüssel.
- Im Gewächshaus sollte man den leeren Topf mit Wasser begießen.







Die aktuelle Reportage: Die „WM“ der Schachcomputer

Bevor wir zu unserem Schachturnier kommen, möchte ich nicht versäumen, dem alten und neuen Weltmeister der Schachcomputer, MEPHISTO ROMA, zu gratulieren. Dieser Computer hat vor wenigen Wochen bei der vom 14. bis 20. September ausgetragenen, jährlich stattfindenden Schachcomputer-Weltmeisterschaft seinen Titel zum vierten Mal verteidigt. Leider beteitigten sich diesmal in der kommerziellen Gruppe lediglich zwei Teilnehmer, der MEPHISTO ROMA sowie der NEWCRESTTECHNOLOGY SPHINX. Interessant ist sicherlich, daß MEPHISTO ROMA einen auf 28 MHz getunten 68020-Prozessor (32 Bit) sowie ein neues Programm von Richard Lang verwendete. Sie erinnern sich vielleicht: Richard Lang ist auch der Autor unseres Champions PSION CHESS (QL)!

Allerdings war auch der Gegner des **MEPHISTO ROMA** kein unbeschriebenes Blatt. Immerhin verwendete **NEWCREST TECHNOLOGY SPHINX** ebenfalls einen 68020, welcher allerdings nur mit 24 Mhz getaktet wurde. Das Programm stammt von der Firma **INTELLIGENT CHESS SOFTWARE** (David Levy und Partner) und soll demnächst in den Spitzengeräten der Firma NEWCREST seine Arbeit verrichten. Levy soll übrigens mit großem Optimismus ins Rennen gegangen sein und seinem Prgramm gute Chancen auf den Weltmeistertitel eingeräumt haben.

Vielleicht noch interessanter sah es in der Softwaregruppe aus; hier nahmen immerhin sieben Programme am Turnier teil. Auch in dieser Gruppe war Richard Lang mit seinem **PSION CHESS** vertreten. Das Programm lief auf einem 68020-System und war mit der **MEPHISTO**-Version identisch. **MEPHISTO EXPERIMENTAL**, welcher ebenfalls teilnahm, besaß ein Programm von Ed Schröder und wurde mit 18 Mhz schneller Bit-Slice-Hardware betrieben. Weitere starke Programme waren **CYRUS 68** (ebenfalls David Levy), **PLAYMATE** (Ulf Rathsman) sowie die reinen Amateure **ATARI KEMPELEN** (Attila Kovacs), **PANDIX** (Horvath) und **CHAT** (Wolfgang Delmare).

Das Ergebnis dieser Gruppe :
1. PSION CHESS (5,5 Punkte aus 6 Partien)
2. CYRUS 68 (4,5 Punkte)
3. PLAYMATE (4 Punkte)
4. MEPHISTO EXPERIMENTAL (3,5 Punkte)
5. PANDIX (1,5 Punkte)

6./7. KEMPELEN und CAT (je 1 Punkt)

Von sechs zu vergebenden WM-Titeln konnte die Münchner Firma Hegener & Glaser allein fünf für sich gewinnen: Kommerzieller Weltmeister; Mannschaftssieg in der kommerziellen Gruppe; Sieger der Software-Gruppe; Bestes PC-Programm sowie den Titel „Bestes Experimental-Gerät“. Lediglich der Titel „Sieger der Amateure“ mußte dem ungarischen Programm PANDIX überlassen werden.

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM PC
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	C64
Colossus 4.0	Spectrum	Hamlet	Atari ST
Colossus 4.0	Spectrum	Turbo-Schach	IBM PC
Colossus 4.0	Spectrum	Chessmaster 2000	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	Sinclair QL
PSION CHESS	Sinclair QL	Deep Tought	Atari ST
PSION CHESS	Sinclair QL	Colossus 4.0	C64
PSION CHESS	Sinclair QL	Chessmaster 2000	AMIGA
PSION CHESS	Sinclair QL	Deep Tought 1.1	Atari ST

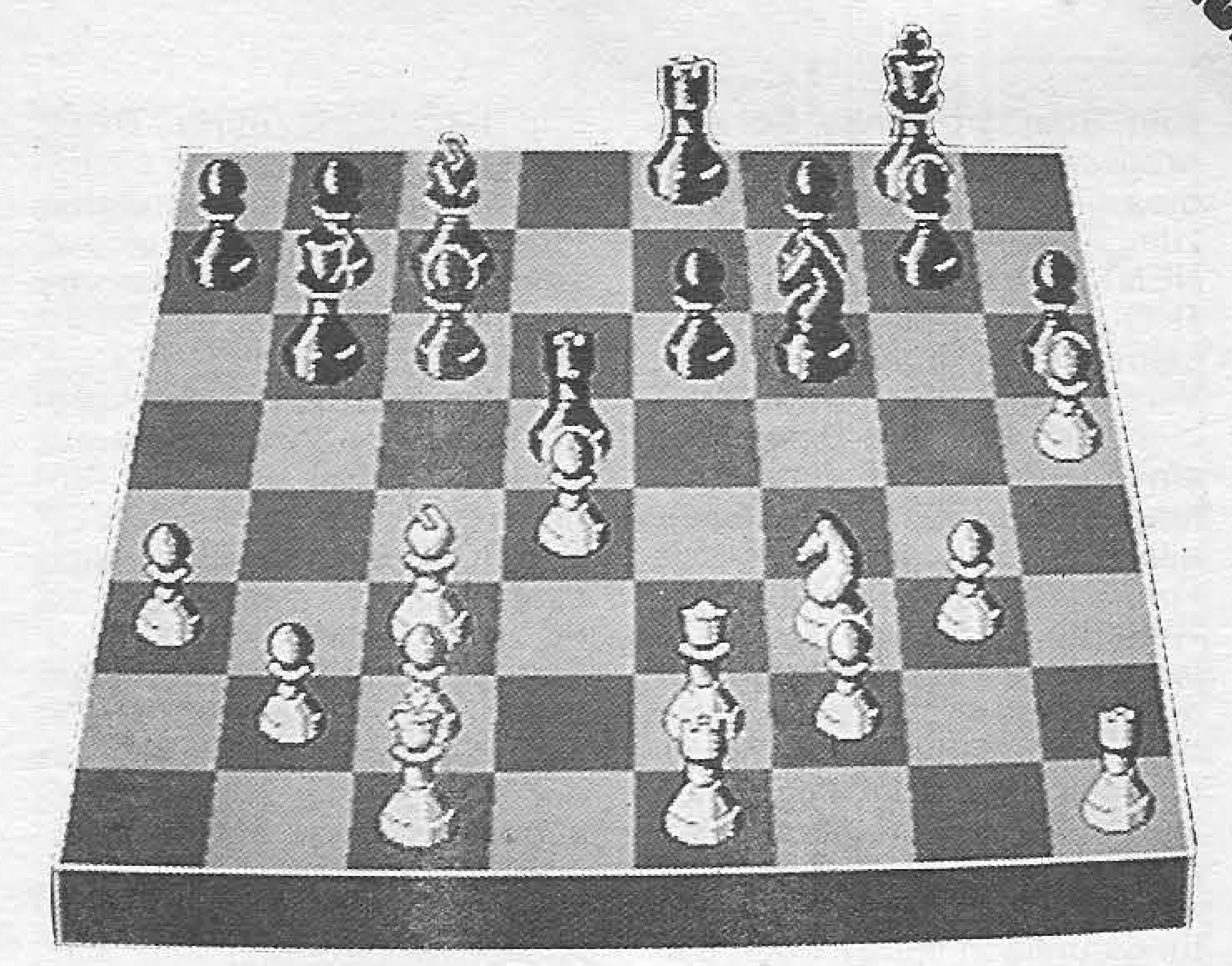
Aus der oben abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turnier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist immer noch das Programm PSION CHESS für den Sinclair-QL, das bisher kaum ernstlich in Gefahr geraten ist.

Nun aber wieder zu unserem Turnier: Diesmal haben wir noch einmal DEEP THOUGHT eine Chance gegeben. Warum und weshalb, erfahren Sie im Spielbericht. Ebenfalls möchte ich bereits jetzt ankündigen, daß wir in den nächsten Tagen das Spitzenprogramm PSION für den Atari St erwarten. Wir dürfen schon jetzt gespannt sein, was das neue Programm von Spitzenprogrammier Richard Lang leistet. Weiterhin erwarten wir den neuen Schachcomputer TURBO KING der Firma SCISYS. Doch zunächst viel Spaß bei unserer heutigen Partie!

Frank Brall

Vorstellung der Gegner:

Unser Champion: Psion Chess (QL-Version)



QL-CHESS, wie die **PSION**-Version auch öfter bezeichnet wird, ist die erste PSION-Version, welche vom Spitzenprogrammierer Richard Lang programmiert wurde. Obwohl sich diese Version nur in wenigen Eigenschaften von der neueren IBM-Version unterscheidet, möchte ich für neu hinzugekommene Leser das Programm etwas näher beschreiben.

Obwohl QL-CHESS zu den ältesten Schachprogrammen überhaupt gehört, besticht dieses Programm durch eine bisher unübertroffene 3D-Brettdarstellung. Dies ist nicht verwunderlich, denn der QL bietet für die Darstellung des dreidimensionalen Brettes immerhin eine Auflösung von 512 * 256 Pixeln unter Verwendung von vier verschiedenen Farben.

Auf diese Weise gehört QL-CHESS zu den wenigen Programmen, bei denen die 3D-Darstellung übersichtlicher ist als die gewohnte 2D-Brettdarstellung.

Wie auch die IBM-Version bietet QL-CHESS natürlich auch eine zweidimensionale Brettdarstellung. Diese Darstellung, wie auch der sonstige Bildschirmaufbau, ist fast vollständig mit der IBM-Version identisch. Auf der rechten Bildschirmhälfte wird das Brett, auf der linken Bildschirmhälfte werden die bereits gespielten Züge und am oberen Bildschirmrand die Bezeichnungen der einzelnen Funktionen bzw. Optionen angezeigt.

Obwohl das eigentliche Spielfeld etwas klein geraten ist, wirkt der gesamte Bildschirmaufbau doch sehr übersichtlich und praktisch. Möchte man eine bestimmte Funktion aktivieren, so tippt man lediglich den Anfangsbuchstaben einer der oben aufgelisteten Funktionen ein. Diese Eigenschaft ist zwar sehr einfach, verhindert jedoch die Möglichkeit, die Züge als Koordinaten einzugeben. Wie schon bei der IBM-Version müssen die Züge mit Hilfe der Cursortasten eingegeben werden. Für Anfänger ist dieser Vorgang durchaus gut gelöst, für Schachliebhaber, welche gerne Partien nachspielen, macht sich dies jedoch oft störend bemerkbar.

Im Gegensatz zu anderen Schachprogrammen erlaubt QL-CHESS nicht die stufenlose Eingabe der Bedenkzeit, sondern lediglich die Wahl eines entsprechenden Levels:

Level 0: Anfäger-Modus, Bedenkzeit unter 2 Sekunden
Level 1: 2 Sekunden Bedenkzeit
Level 2: 4 Sekunden Bedenkzeit
Level 3: 6 Sekunden Bedenkzeit
Level 4: 15 Sekunden Bedenkzeit
Level 5: 30 Sekunden Bedenkzeit
Level 6: 45 Sekunden Bedenkzeit
Level 7: 1 Minute Bedenkzeit
Level 8: 1,5 Minuten Bedenkzeit
Level 9: 2 Minuten Bedenkzeit
Level 10: 3 Minuten Bedenkzeit
Level 11: 4 Minuten Bedenkzeit
Level 12: Gleiche Zeit wie Spieler
Level 13: Mattsuche unbegrenzt

Selbstverständlich stehen auch Funktionen zum Analysieren von Mattsituationen zur Verfügung. Insgesamt 8 zusätzliche Stufen können Schachprobleme bis zum Matt in 8 Zügen finden und anzeigen. Im Test zeigte sich das Programm schon bei kurzen Bedenkzeiten von unter 15 Sekunden als enorm spielstark. Übrigens: Auch schwache Schachspieler haben bei QL-CHESS eine faire Chance, denn im Level 0 paßt sich das Programm in seiner Spielstärke dem Gegner an.

An Komfort bietet das Programm fast alles, was auch die neuere IBM-Version bietet. Schachuhr, Seitenwechsel, Zug vorspielen, Zug zurücknehmen etc. gehören bei QL-CHESS zum Standard. Für Schachfreunde, welche gern Ihre Partien nachträglich analysieren, bietet das Programm die Möglichkeit, Partien abzuspeichern oder auszudrucken. Auch die Funktion NEXT-BEST dürfte für manchen interessant sein. Hier nimmt das Programm seinen letzen Zug zurück und führt dafür den nächstbesten aus.

Für Schachfreunde, welche die hervorragende QL-Brettdarstellung als Schachbrett nutzen möchten, bietet das Programm den 2-PLAYER-MODE. Hier können zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten, wobei der Computer als Schiedsrichter fungiert.
Alles in allem gehört auch diese ältere PSION-Version zu den leistungsfähigsten und übersichtlichsten Schachprogrammen überhaupt. *Frank Brall*

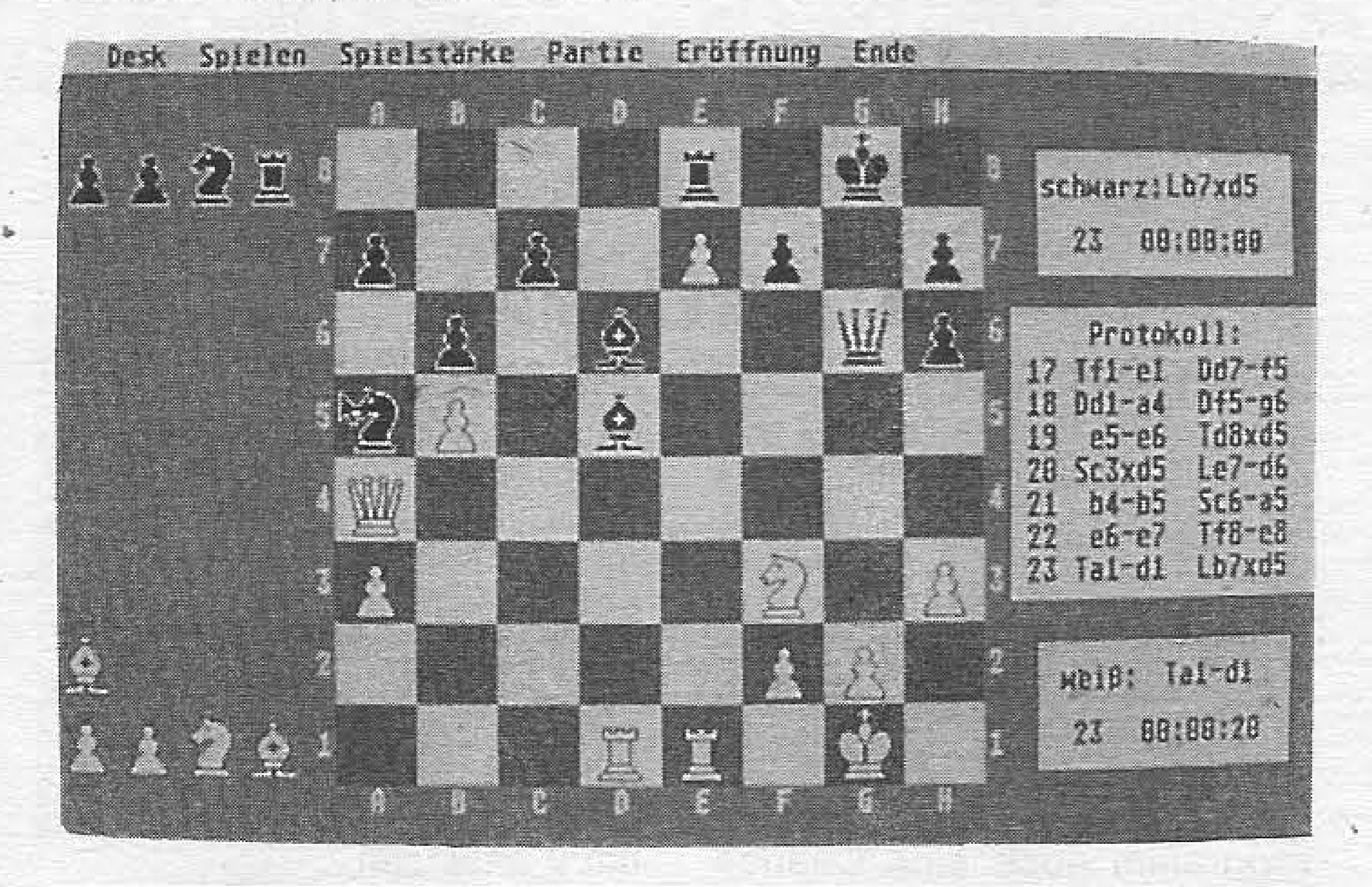
Programm: Psion Chess (QL), **System:** Sinclair QL, IBM PC, Atari ST, Apple Macintosh, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Psion, England, **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln

Der Herausforderer: DEEP THOUGHT 1.1 (Atari ST)

DEEPTHOUGHT wurde bereits in der ASM-Ausgabe 9/87 vorgestellt. Inzwischen ist dieses Programm in einer zweiten, verbesserten Version erhältlich. Da uns die Autoren des Programmes versichert haben, daß DEEP THOUGHT jetzt auch in der Spielstärke verbessert wurde, haben wir uns kurzerhand entschlossen, diesem Programm noch eine Chance zu geben. Der zweite Grund bestand darin, daß wir bei dem letzten Turnier die Eröffnungsbibliothek nicht aktivierten, wodurch **PSION** natürlich einen Vorsprung besitzt. Aus diesem Grunde verwenden wir bei diesem Turnier die mitgelieferte Eröffnungsbibliothek, die mit 12000 Positionen der Stolz der DEEP-THOUGHT-Programmierer ist.
Jedes weitere Megabyte ermöglicht die weitere Eingabe von über 18000 Positionen, bei einem Mega-ST4-Rechner sind über 66000 Positionen möglich. Zum Vergleich: Schachcomputer der mittleren Preislage (um 700 DM) haben zwischen 500 und 5000 Positionen gespeichert. Auch Spitzengeräte, wie der *Mephisto Amsterdam* (um 4500 DM), besitzen lediglich bis zu 15000 Positionen. Das zur Zeit wohl spielstärkste Gerät, der *Mephisto Dallas,* bringt es auf knappe 35000 Positionen, die aber fest vorgegeben und nicht programmierbar sind. Im Gegensatz zu vielen anderen Schachprogrammen verarbeitet DEEP THOUGHT mit seiner Bibliothek nicht nur vorgegebene Halbzüge, sondern erkennt eine Eröffnung auch bei einer Zugumstellung. Aus diesem Grunde erhöht sich die Leistung der Bibliothek um einen Faktor, den die Autoren des Programmes mit 9 ansetzen.
Aber dies ist nicht die einzige Stärke von DEEP THOUGHT. Neben der Eröffnungsbibliothek verfügt das Programm weiterhin über interessante Funktionen, wie sie allerdings schon bei der ersten Vorstellung ausführlich erläutert wurden. Aus diesem Grunde gehen wir lediglich auf einige Merkmale des Programmes ein, welche bei der letzten Version noch nicht vorhanden waren.
So ist DEEP THOUGHT beispielsweise das einzige Schachprogramm auf dem Weltmarkt, mit dem richtig „geblitzt“ werden kann (Einstellung TURNIER, 5, 10 oder 15 Minuten; wer als erster die Zeit überschreitet, hat verloren). Da etwa 90 Prozent aller in Vereinen gespielten Partien Blitzpartien sind, kommt dies den Vereinsschachspielern sicher sehr entgegen. Daß das Programm PERMANENT BRAIN (Rechenzeit des Gegners) verwendet, muß wohl kaum noch erwähnt werden, da dies mittlerweile

zum Standard eines Schachprogramms gehört. Anders ist dies allerdings mit einer Option zum Abschalten des PERMANENT BRAIN, wie sie von DEEP THOUGHT geboten wird.
Leider ist es auch bei dieser Version von DEEP THOUGHT nicht möglich, die Bewertung eines Zuges oder einer Stellung am Bildschirm abzulesen, allerdings ist eine derartige Funktion bereits angekündigt.
Weiterhin erscheint jetzt nach jedem Laden des Programmes eine Warnung, welche darauf hinweist, daß die Eröffnungsbibliothek noch nicht eingelesen wurde. Ansonsten ist das Programm mit der alten Version identisch. Lediglich die Bewertungsfunktion wurde noch einmal optimiert, wodurch das Programm jetzt noch gefährlicher werden soll.
Daß das Programm nicht schlecht spielt, haben wir ja schon bei unserem letzten Turnier erfahren, allerdings war PSION eben ein „Tüpfelchen" besser. Zumindest in Komfort und Bedienung dürfte DEEP THOUGHT 1.1 unserem Champion sowie auch vielen anderen Programmen ein Stück voraus sein. Es war für mich ein wahres Vergnügen, mit DEEP THOUGHT zu spielen, was ich nicht von jedem Schachprogramm sagen kann. Es ist nur zu hoffen, daß sich die Programmierer von DEEP THOUGHT entschließen, auch eine Version für den AMIGA und PC zu entwickeln.
Eines möchte ich noch erwähnen, daß nämlich DEEP THOUGHT zwar vorwiegend in der Programmiersprache C geschrieben wurde, aber zeitkritische Operationen, wie die Bewertungsfunktion, weiterhin in Assembler programmiert wurden. *Frank Brall*

Programm: Deep Thought, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 90 DM, **Hersteller:** Stachowiak, Dörnenburg und Raeker, Burggrafenstr. 88, 4300 Essen 1.



Das siebzehnte Turnier:

PSION CHESS (QL) gegen DEEP THOUGHT V 1.1 (Atari ST)

Ja es stimmt: **DEEP THOUGHT** tritt ein zweites Mal gegen unseren bisher ungeschlagenen Champion **PSION CHESS (QL)** an. Allerdings hat DEEP THOUGHT inzwischen an Spielstärke zugelegt, denn das Programm liegt in einer neuen Version vor. Neben einer verbesserten Bewertungsfunktion bringt das Programm diesmal auch seine größte Stärke, die umfangreiche Eröffnungsbibliothek, ins Spiel. Ob dies alles ausreicht, um PSION zu schlagen, wird zumindest von vielen Redaktionsmitgliedern bezweifelt. Da zumindest die Autoren von DEEP THOUGHT der Meinung waren, daß PSION QL unter Verwendung der Eröffnungsbibliothek keine Chance haben würde, haben wir uns kurzerhand für ein zweites Turnier entschlossen.
Wie bereits bei zahlreichen vorhergehenden PSION-QL-Turnieren wählten wir auch diesmal bei beiden Turnierteilnehmern eine maximale Bedenkzeit von 15 Sekunden. Das Spiel wurde auch diesmal wieder vom Champion mit dem Standardzug E2-E4 eröffnet. DEEP THOUGHT erwiderte diesen Zug mit Bauer C7-C6, wodurch es zur „Caro-Kann-Verteidigung" kam. In der Regel kommt es bei dieser Verteidigung zu einem etwas gedrückten, passiven Spiel, was sehr oft mit Remis endet. Es war erstaunlich, wie gut beide Programme diese Eröffnung kannten; erst ab dem sechsten Zug begann PSION zu rechnen, vorher bediente sich das Programm seiner Eröffnungsbibliothek. DEEP THOUGHT schaffte es sogar, einen Zug mehr aus seiner Bibiothek zu zaubern, was bei 12000 gespeicherten Positionen kein Wunder ist.
Im weiteren Spielverlauf versuchten beide Gegner, so rasch wie möglich das Zentrum unter Kontrolle zu bringen. Hier schien DEEP THOUGHT Vorteile zu besitzen, was sicherlich auch der größeren Eröffnungsbibliothek zu verdanken war. Ja, es schien anfangs sogar, als ob PSION seinem Gegner hoffnungslos unterlegen sei, was sich in zahlreichen Rückzügen äußerte. Auch am Anfang des Mittelspiels sah es für PSION nicht gut aus, zumal es DEEP THOUGHT gelang, einen Freibauern auf der D-Linie bedrohlich weit vorzurücken. Nun war das Spiel geprägt von diesem D-Bauern, welcher von zahlreichen Figuren verteidigt, jedoch auch gleichzeitig angegriffen wurde. Dieses Duell gewann schließlich PSION, wodurch DEEP THOUGHT der Übermacht weichen mußte. Diesen Kampf um den Bauern nutzte PSION gleichzeitig für ein besseres Stellungsspiel aus. DEEP THOUGHT, welches sich wohl etwas zu stark für seinen Freibauern eingesetzt hatte, verlor nun schnell an Boden. Sehr schnell gelang es PSION nun, den Materialvorteil für sich zu entscheiden, wobei die Bedenkzeit von PSION nun erheblich unter der Bedenkzeit seines Gegners lag. Das Endspiel verlief in diesem Turnier verhältnismäßig kurz. Offensichtlich hatte PSION hier durch seine selektive Suche, zumindest bei Endspielen, einen Vorteil. Ohne große Probleme gelang es PSION schließlich im 49. Zug, seinen stark geschwächten Gegner mattzusetzen.
Auch die Rückpartie verlief, zumindest anfangs, relativ ähnlich. Erst gelang es DEEP THOUGHT, durch seine Eröffnungsbibliothek den Gegner zu überraschen. Auch diesmal gelang es dem Programm, mit einem Freibauern weit vorzustossen. Aber es schien, als hätte das Programm aus seinem Fehler gelernt. Als es sah, daß der Bauer keine Chance mehr hatte, konzentrierte sich das Spiel im Zentrum. Im Mittelspiel verloren zwar beide Gegner stark an Material, jedoch konnte keiner der Gegner einen Materialvorteil erlangen. Dieses Gleichgewicht setzte sich bis ins Endspiel durch. Das Endspiel, welches bis zum 93. Zug andauerte, war wohl eines der längsten, die bisher in unserem Turnier vorkamen. Obwohl das Material auf beiden Seiten lediglich aus König, Springer und einem Bauern bestand, gelang es DEEP THOUGHT beinahe, seinen Gegner ins Matt zu setzen. Beinahe deshalb, da PSION diese Möglichkeit sah und durch ein ständiges Schachgebot die Regel der Zugwiederholung suchte. Auf diese Weise endete das Spiel also doch noch mit einem Remis.
Es ist also wieder einmal so weit: Unser PSION QL hat seinen Titel erfolgreich verteidigt, wenn es auch diesmal etwas knapp war. Allerdings möchte ich nicht unbedingt behaupten, daß DEEP THOUGT schlechter ist, denn die echte Stärke eines Schachprogrammes stellt sich in der Regel erst nach 20 bis 40 Partien heraus. *Brall*

Immer noch unbesiegt: PSION CHESS (QL)

Lieber Schachfreund! Natürlich präsentieren wir auch diesmal wieder die Zugfolge zum Nachspielen oder Analysieren der Partie.

PSION (QL)	DEEP THOUGHT	PSION (QL)	DEEP THOUGHT	PSION (QL)	D.T.
B E2-E4	B C7-C6	S C3-D1	B D4-D3	S C3-B1	T D8-D3
B D2-D4	B D7-D5	D C2-C4	T A8-D8	D B3-C2	B G7-G6
B E4-E5	L C8-F5	B B2-B4	B B7-B5	S B1XD2	T D3XA3
L F1-D3	L F5XD3	D C4-A2	S C5-A4	D C2-B2	L H6XD2
B C2XD3	B E7-E6	D A2-B3	S A4-B6	T E2XD2	S E5-F3+
S B1-C3	S B8-A6	S D1-C3	S B6-C4	B G2XF3	T A3XF3
S G1-F3	L F8-B4	L D2-F4	S G8-F6	T D2-D8+	T F7-F8
O-O	B F7-F6	S F3-E5	S C4XE5	T D1-D7	D C6XD7
B A2-A3	L B4-E7	L F4XE5	O-O	T D8XD7	T F3-F7
D D1-B3	D D8-D7	B H2-H3	D D7-C6	T D7XF7	T F8XF7
T F1-E1	B C6-C5	T A1-D1	D D3-D2	D B2-E5	T F7-B7
L C1-D2	B C5XD4	T E1-E2	S F6-D7	D E5XE6+	T B7-F7
S F3XD4	S A6-C5	L E5-D4	L E7-G5	D E6-C8+	K G8-G7
D B3-C2	B F6-E5	L D4XA7	S D7-E5	L C5-D4+	K G7-H6
S D4-F3	B E5-E4	B H3-H4	L G5-H6	D C8-C1+	T F7-F4
B D3XE4	B D5-D4	L A7-C5	T F8-F7	D C1XF4+	B G6-G5
				D F4XG5+ Matt	

TAUSCHE

TNG PLK 123000 C 2900 Oldenburg
Contact us for Soft Swap!
Only !!!Raubkopien!!!

The fat boys are searching for new cool members. If you think you're good, contact Man at Work of TFB, PLK 042439 C, 2400 Lübeck, Also Software - sell! C-64!

Contact a member of mach three for the newest stuff on the C-64: Linus/Mach 3, PLK 042815 C, 6056 Heusenstamm

---

SLS (Stainless steel) in 1999!
We're searching for new contacts! Call: 05365/1907 (Norman) or: 05365/1731 (Holger).
Hi to: Ancor, GCC, EDT, PCT, TCT, EHC, FCS

***** AMIGA - SOFT *****
Lust auf die neuesten Games (oder all die alten Sachen) oder auf Anwenderprogramme?? Write to PLK 057561 C, 6500 Mainz 1.

I swap the newest stuff on C-64 Disk! Schreibt mit Listen an: M.O.D., PLK 100887 C, 7150 Backnang.
Hi to: TDS; and all Thrashers & Heavy-Freaks; write to me or fuck off and die !!!



Contact us for the latest stuff the future force 1972.
PLK 052963 C, 5100 Aachen.
Hi to: ABC-MCC-SLS-RWE-TCC-VISITORS-HTL-TOF-HQC-GSS-PCT-BST-GCC-TNW-TCG!!!

Contact the MVC:
Tel. 0221/363174 (Peter) ab 15 Uhr, C-64/Disk, no buy or sell!!!?

Tauschpartner!
Für den C-64 gesucht. Habe neueste Sachen. Ruft an:
Tel. 040/208077 (Andreas)

Suche das absolut Neuste, was es auf dem Softwaremarkt für den Atari ST gibt. Habe selbst hot stuff. Immer das neuste aus GB + USA. Write to: THP, Postfach 21 51, 6950 Mosbach-NE

Suche Tauschpartner für C-64!
— Es wird mit jedem getauscht! — Schicke Deine Liste zu:
T.R.C., PLK 066835 A,
8200 Rosenheim 2,
100 % Antwort!

Suche Tauschpartner. Habe neuste Games. Ruft an:
Tel. 07431/53511 (frank) oder 07431/51914 (Karl-Heinz).
Greetings to: Garfield from GOC Vopoo-Master, ACS and Duck-CS.

U2 of WOD are searching for new contacts on C-64! Write to:
PLK 125118 C, 5300 Bonn 1.
Hi to: FCS, TFD, NE, OVS, UTX, BBLBB, Strongline , TAF, GKC, Alpha Flight, FBI, CCS, CFI, TSK and others.

Ich suche Tauschpartner aus GB, NL, BRD, A, CH. Keine Profis! Kaufe nicht! Listen an: F.S.A.,
Postlagerkarte 1,
CH-8460 Marthalen (Switzerland).
Greetings to: F-19, Matrix, U99, Jaffna-Soft.

Mayener C.S. (MCS) is looking for someon to swap (C-64/Disk). Contact us:
Mayener C.S. (MCS),
PLK 101807 C,
5440 Mayen 1, West-Germany

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Schickt Listen an:
RSC, PLK 084974 C,
7070 Schw. Gmünd,
ggf. auch Kauf.

I swap the newest stuff! C-64, CPC (only Disks). Send your Disks with your best new stuff to: TOMCAT Inc.,
B. Sebert,
PLK 038116 C, 5600 Wuppertal 1.
Send empty Disks, too for new stuff!

**** The Austrian Eagle (T.A.E.)!**
We want to swap the newest stuff!! Call us: 0214/42589 - Christian!!! Hi to: Ancor, HTL, TDF, MSK, DSS ... Anti-Greetings to: Warriors of Darkness!

***** I T T *****
New Soft from USA & GB for your C-64! Write to: PLK 080088 C, 4630 Bochum 1, BRD! Let's swap! Yeah!

Tausche und Verkaufe neue Soft für C-64. Nur Disk!!! Write to: Kermit,
PLK A 014015,
6074 Rödermark 2. Hello to: BBC, Lucky Luke, Ronnys Softshow, Chaos Data, Fydi and to Atze!

Hey you! It's Mr. Cure.
I wanted for fans my new hot stuff! Please contact me:
Mr. Cure, PLK 035963 C in
8750 Aschaffenburg. Im only search for the newest!! Bye
PS: Onley Disk on C-64!
Not list's.

Hallo CPC-User!
Tausche allerneuste Software. 3"-Disk. Listen an Darko Kosic,
Stephanusstr. 29,
5090 Leverkusen,
Tel. 0214/61096, nach 18 Uhr, 100 % Antwort

Hallo Freaks! Suche Tauschpartner für Topaktuelle Software. Schickt Disks oder Listen an PLK 089436 C,
8960 Kempten.
PS: Bitte keine Anfänger!!

We are swapping newest stuff
(C-64). Contact us under:
TOF, PLK 042176 B,
6242 Kronberg 1, only Disc! Reply 100 %.

Suche Tauschpartner für C-64. Schickt Eure Listen an
Dino Ritter,
Roman-Friesinger-Str. 1,
8222 Ruhpolding.
Greetings to spreadpoint!

Computerclub für C-64/128 sucht Tauschpartner! Wir haben Spiele wie The Big Deal; Defender o. t. Crown, The Pawn; Tag Team Wrestling; Arkanoid; ...
Schreibt an Andreas Köhler,
Postlagernd, 8603 Ebern oder
Tel. 09531/8889

Suche Tauschpartner schnell und zuverlässig für C-64 + Amiga.
Sendet Eure Liste an
Andreas Eisenberger,
St. Valentin 10,
8222 Ruhpolding

CONTACT - mach

Ahoi!!! It's Trinitron '87
I want to swap new-top-stuff!!! Write to:
TRINITRON, Postfach 11 50,
8392 Waldkirchen, W.-Germany. Good-SCT-Stuff!!! Bye!!!

!!! The alien destroyer!!!
We are searching for new contacts. Phone TAD for swap software or when you write good demos 05381/8616 (David).
Hi to: TFC, CPS, ASS, FCS, TT and so on!

Contact for new stuff on the C-64.
SOCA
PLK 033037 C
8440 Straubing, West-Germany!!!
Greetings to all contacts!!!

Diabolo's Crew sucht neue Tauschpartner. Haben ständig new Stuff. Falls also Interesse besteht, schreibt (mit Liste) an:
PLK 054537 C, 7988 Wangen.
*** C-64 ***

16-Bit International is looking to swap the newest stuff for the C-64 and Amiga!
Contact us:
16-Bit,
PLK 101801 C,
5440 Mayen.
Greetings to: Rabbit, Freak Factory, FCW, Wizards, BCS, Star Frontiers, TNG, Radwar, FCS, Travellers and all the other!

Suche Tauschpartner für C-64. Neue Games und Programs. 04131/62359.
Christian,
Backsteinhof 8, 2120 Lüneburg.
Habe neuste Software auf Disk.
*** The Arat Crew is coming !!!

Suchst Du billige 64'er Soft? Nur Top-soft. Schreib an:
Postfach 28,
6473 Silenen, Switzerland.
Hi's to MCS (FCS), FLT, TCT and all HCC-Members. * FJ * Fucking's to Cobra (basel) + Flexy.

FFN
Contact for New Stuff!
PLK 044224 B
4470 Meppen

Verkaufe und tausche die allerneuste Software für C-64 und Amiga. Schreibe bitte mit Rückporto an:
PLK 050085 C,
7500 Karlsruhe 1.
Bis bald! Remember: 050085 C, 7500 Karlsruhe 1.

Now Eagle Soft has a member in europe called tron. We have all the new games for the commodore 64 and the amiga. Write to ESI, P.B. 659,
6130 Ar Sittard, Holland.
Eagle Soft, Buy your stuff from the best.
Rush # ESI # Hello the triad.

Amiga-Software!!! Nur die neuste! Sucht, verkauft und tauscht:
MAC,
PLK A 032005,
8260 Mühldorf
für Liste bitte 1,- DM Porto senden und bei Tausch bitte Liste senden.

The Dragon-Flies are searching for new swap contacts!!!!!!!!!
Send lists, letters or disks to:
T.D.F.,
PLK 054844,
4150 Krefeld 1
We swap with everybody!!!!!!

Contact the P.I.C. for swapping Software on the 64'er + Disk. Lists or Disks to PLK: 070366A,
2850 Bremerhaven. We swap with everybody!!! Greetings to: MMS, Doctor, Vice!!!

TNCC is searching for new stuff (only Disk). We want swap with you. Send us Disks or List. Send it to:
TNCC, PLK 125349 C, 2900 Oldenburg.
*** C-64 ***

Suche Tauschpartner C-64
If you want to swap with me? Than call 06561/2954 ask for Jürgen. Only Disks please only swap. Hi to: St. Master, Zen and so long.

****** Hallo Guys! *******
If you want to swap **X R C**
Then write to:
XRC, PLK 052512 C, 5100 Aachen.
(Disks) 100 % Antwort, only C-64.

Lucky Luke the great member of TLU is searching for the hotest soft in Germany.
No beginners! Write to: Lucky Luke,
PLK A 011976,
6074 Roedermark 2.
Hi: Kermit, Ronny and Chaos Data.

Verkaufe und tausche neuste Software! Auf C-64 und Amiga! Schreibt an:
PLK 050079 C,
7500 Karlsruhe 1, West-Germany. Hoffe bald von Euch zu hören!!!

To swap new stuff!
- COSOWI - C-64.
Phone: 07195/8217 ab 17 Uhr (EMMO).
Greetings to: Garfield, EOC, HUS, TDS.

Tausche und Verkaufe neueste Software für C-64. Disk only! Schreibt an:
ICEMAN,
PLK 060937 A, 6110 Dieburg 1.
Greets to Smuggler

WARRION C.S. is looking for someone to swap!!! Contact us:
W.C.S., PLK A 024048,
5440 Mayen (C-64 Disk)

CRACK of the HELL Gang
Sucht neue Kontakte/Tauschpartner!!! Ich swappe mit jedem! 100 % Rückantwort. Write to:
CRACK/HELL GANG, PLK 114932 C,
5160 Düren

We want to swapp new stuff
- C-64 and AMIGA!!! Send your news and list's to: TCC,
PLK 050251 B, 6344 Ewersbach!
Hi to: DCF, TMN, Gen. X, CASH, Gigaline, The Spider, Night Operation ...

Royalsoft, Qualität ist unser Name. Newest Software. Per Disk 2,- DM. All information under:
PLK 06320, 5133 Pangelt.
New Games Death Wish III, Wonder Boy, Vermeer and more Hi, TLC & Radwar.

Tauschen immer neuste Software. 1:1 oder für eine Disc 1,- DM. Contact us under:
Royalsoft Inc., PLK 06320 C,
5133 Pangelt. Ab 10 Disc nur 16,- DM.
Schicke Money & Disc. Or newest Software.

For the newest AMIGA-SOFT
Write to: PLK 040827 C,
5000 Köln 30.

Hi Fella Guzy!!!
If ya wanna swap the latest games, tools, demos then contact me:
The Freak, PLK 060939 A,
6110 Dieburg 1 ...
Also if ya can perfect maschine-language! - Hope hear from U -

WCA WCA WCA WCA WCA WCA WCA WCA
The only way to the best games is to contact us by:
PLK 040836 C, 5000 Köln 30.
Greetings to B + F American, 2001, SCF, Sonic, Triad, Mad Murf + Co., and all C-64.

Habe dies und das,
und für Dich bestimmt auch etwas!
Tel. 04461/6184 Michael

EVS Electric Vision Soft
For C64-Swap:
Tlh: PLK A 025710, 5110 Alsdorf
Scm: PLK 052923 C, 5112 Baesweiler

****CH**Laser Soft Switzerland ****
Haben neueste Soft. Tauschen oder verkaufen. Erwarten Eure Antwort. Schreibt an
Thomas Bischoff, Finkenweg 5,
CH-3930 Visp

Suche Tauschpartner mit großer Spielkapazität für CPC 464 (Tape/Disk). Habe selbst etwa 350 Topspiele. Liste an:
Manuel Koch,
Allemendweg 188,
CH-5635 Rickenbach (Schweiz)

DRUIDS INC. 1987 sucht Tauschpartner für C-64. Habe the hottest Stuff!!!
Keine Anfänger bitte ... Write to:
DRUIDS, PLK 040552 C in
4352 Herten! 100% Antwort!!
Greetings to: PCS, D-D!

520 ST — 520 ST — 520 ST
Tausche neuste Atari Software! Listen an:
BLACKYSOFT,
PLK 069153 A,
5620 Velbert 15
— A T A R I — 520 ST —

Tausche neuste Software für AMIGA
auch Auslandskontakte:
The Raiders of Fun Factory,
PLK 052112 C, 8670 Hof,
West-Germany.
Always newest stuff!

- TPA, TEX, TDJ and CES are ready to swap with you the newest stuff!! Write to:
The Exploited and Co.,
PLK 123121 C, 3180 Peine 1 !!!
Greetings to: FLT, HTL, TWB, TDT, TTF, TSELC, MMX, FAC, GIGALINE, LVT, LEVEL 1, CUT, STL, TPI, GCC, II4CEMAN and RCS (Amiga, too) see you later!!!

The great DCT is searching for contacts to swap new stuff!!!
Write to: Postlagernd,
6486 Brachttal,
Kennwort: Onkel Otto 12,
West-Germany.
Hi to: Digital Projects, ESI, 101 Crew.

Hallo Freaks!!! Tausche und verkaufe Top-Software. 10 Disks 20,- DM. Bei Tausch schickt gleich Disks mit Eurer Software. PLK 093759 C,
6380 Bad Homburg.
Hello creep, europe .

Bruce & Bongo 1733!!!
Faster than the light !!! For swapping contacts:
PLK 105108 C, 5400 Koblenz.
Hi to: MTV, TOD, VGG, Axiom 1, Age, 2000 Helloween and all Contacts.

Ich verkaufe die neueste Software!
C-64, 10 Disks = 20,- DM. Schreibt an:
Man at Work /TFB, PLK 042439 C,
2400 Lübeck.
To all freaks: Contact me for swap!

Do you look for someone to swap new C-64 and Amiga stuff? Then contact me!!! Write to:
PLK 021368 C, D-2300 Kiel 1.

Suche Tauschpartner für C-64 Disk.
Habe neuste Sachen! Write to:
Sonny-Duo, 2410 Moelln,
PLK A 017922, 100% Antwort.

Always best, always first! If you need hot-stuff. Contact us: Call or write to:
Postfach 11 02,
4807 Borgholzhausen or Germany/
054256325 (Pierre) Only hot-stuff!!!
AMIGA!

Searching St-Swappers:
PLK 125789 C, 4300 Essen 1, 100% Answer
PS: We have AMIGA-Stuff too.

Hi there in Germany! Now we're here for a while, too: Eaglesoft Inc Address:
ESI,
PLK 038218 C,
D-5600 Wuppertal 1, write soon, to swap newest stuff! Send ya newest disks on: C-64, Atari ST, Amiga we swap with everybody!

C-64 * Schweiz *** C-64 *****
Suchen Tauschpartner! Haben nur das Allerneuste! Anruf lohnt!
Tel. 057/33 66 40/Rene
Tel. 057/33 69 70 /David

C-64 Disk and Tape
We have stuff from the other world! We searching for contacts.
Write to: PLK 104514 C,
2190 Cuxhaven.
Hi: Alien 8, Dreyfus, Mad and FHS ...

Atari ST und Amiga
Tausche Topprogramme für Atari ST und Amiga. Bitte Telefonnummer angeben.
PLK 081685 C, 4440 Rheine

(C-64) - TVC - (C-64)
Make a phoneyourney to me:
05924/480
for swapping newest stuff!!!

We are always highter than you!
We are always faster than you!
We are S-F !!!
PLK 066861 A - 8202 Bad Aibling
West-Germany

THE EVIL BOYS IN 2888
are searching for hot contacts and new members!!! Write to
T.E.B., PLK 0847751,
5620 Velbert 1. No beginners message to RAF: Everybody shit on you!!! fuck off guys!!!

We are searching for new contacts!!!
If you want to swap with us, write to:
SCC,
PLK Nr. 058377 B, 7057 Winnenden!!
Write fast, we are waiting!
We have all the newest hot stuff!!! C-64

Suche Tauschpartner!!! C-64!! Nur Disk. Tausche Games, Demos und PRG's!!! Antworte immer und jedem!!!
Listen und Disks an: PLK 133402 C,
4840 Rheda. Bitte beeilen!!!

Suche Tauschpartner für C-64 Disk!
Habe Top Games! Schickt sofort Disks und Listen an:
PLK 058893 C, 4840 Rheda-WD.!!!
100% Rückantwort! Beeilt Euch!!

Tausche Games für CPC 6128 !!!
Listen, Anrufe, Disks an
Sven Wassermann, Kanalstr. 33,
7322 Donzdorf, Tel. 07162/23607.
Suche z. B. Pegasus/Starglider.

The ASSASSIN of KWI is searching for new contacts who wants to swap hot stuff! No lists! Only C-64/Disk!
Write to: KWI, Postlagernd,
4557 Fürstenau 2!!!

****** HI !!! ******
Suche Tauschpartner für C-64 Disk Games. Habe so ziemlich das Neuste. Call:
07665/7319.

Bitte beachten...

Aus aktuellem Anlaß weisen wir nochmals darauf hin, daß private Kleinanzeigen nur noch gegen Vorkasse veröffentlicht werden. Alle eingehenden Kleinanzeigenaufträge ohne die entsprechende Bezahlung finden keine Berücksichtigung und werden nicht veröffentlicht!

Us Import * Us Import *
Amiga Amiga sell and swap stuff.
PLK 034290 B, 5600 Wuppertal 2.
Programmers contact us!!!
St-Fuck off St-Fuck off!!!

Ich tausche Software für den C-64. Bekomme täglich neue Games. 100% Antwort. Nur Disketten. Listen an: Glücksbringer,
Postlagernd, 1000 Berlin 20

***** SCS Berlin of the GIGALINE!**
Swapping alwas the latest stuff!!! For swapping send Disks to:
– GIGALINE –,
PLK 022779 C, 1000 Berlin 51
No beginners!!!

Still searching contacts on ST!!!
LEVEL 16 HI: TEX ECC
KW'BOY Postlagernd,
5245 Mudersbach

Hallo 64-Freaks!
Suche Tauschpartner! Nur Disk!
In- und Ausland!
Habe neue Super-Software.
Schickt einen Brief oder Disk an:
M. Franz, Postfach 17,
2859 Nordholz.

Suche Tauschpartner für C-64

Neue und alte Soft! Ruft uns an: 0551/77216 oder 0551/7701061 ab 14 Uhr (wir warten).

Tausche Software für C-64 auf Tape und Disk. Jede Zuschrift wird beantwortet. Anrufe bitte nach 20 Uhr.
Wolfgang Frenzel,
3208 Ahrbergen, Trift 5a,
Tel. 05066/62404

If you want to swap with me?
Call Austria (0043) 04227/2283 and ask for Hannes. Only C-64 (Disk)!!!

Tausche neuste Software für Amiga. Schreibt an:
TSE-1987, PLK 065222 C, 5400 Koblenz

We're still searching for hot contacts and new members! Call our hotline: 04746/1295 (Boris) No beginners! Hi's to: NCA GCC TAE

Suche Tauschpartner!
Habe neuste Software für C-64. Suche auch Programme für Amiga. Call: 06561/3014 (André)
14 - 18 Uhr. Hi to: Coco, TLF, Storage Master, Cot

Suche Tauschpartner im In- und Ausland. Habe neuste Software.
Schreibt an:
Mole 13, PLK 072539 A,
4421 Reken 1, West-Germany

******* Amiga Software *******
To swap new Programms send Disks and Lists to:
FOSSI, PLK 081124 A, 7250 Leonberg 1

THE ECE-CREW send greetings to:
ACF/BST/SKAR/SPY/
TASKFORCE/HQC/
TSF/THE CHAMPS/TLC (Amiga/C-64)
ECE, PLK 122752 C, 4554 Ankum 1

Do you want to swap newest stuff of C-64 with UCF, then send Disk with new Games to: UCF, PLK 066298 A,
2850 Bremerhaven 1.
Only Disk!!! No beginners!!! Hi: CPS/FCS,HTL,PC ...

****Tausche allerneusten 64-Stoff**
****
Michele Dörrbecker,
Heidacker 1, 2850 Fischtown City.
No write: all members of wod!!

The Sound-Ghost / TSG 9001 TM.
The Sound Buster Nr. 2 in Hannover. If you searching for new stuff, on the Amiga or C 64, than write to: PLK 020889c, 3000 Hannover 1, W.-Germ.
Greets to: GSC 2001, TOM/NE, TSF, LUI, KGD, HCS, AZG, Detenson, ECS and Wolf.

Do you want the Fucu's stuff???
Do you want the Glory of your live??? Then contact the best ... Contact us!!! 0261/64758 or 0261/18734.

Suche Tauschpartner C-64 nur Disk.
Habe z. B. California Games, ... Schreibt an Stefan Reimers, Ulmenstr. 67,
5309 Meckenheim-Merl.
Keine Listen, gleich Disks.

UUUUUAAAAARGH!!!
You dream of a good swappartner?! I think your dreams come true!!! Okay for hot stuff on C-64. Write to:
Six Pack, PLK 028613 C, 8400 Regens.

The Assassin of the hell gang 1987!
Contact me for (only new stuff). Send Disks or good List. Answer is 100%.
KOT Auf: TBC-Dyn. S-Warsoft-TNGC.
PLK 114957 C, 5160 Düren.

The Assassin of the hell gang!
Contact me for swap C-64 stuff.
PLK 114957 C, 5160 Düren.
The hell gang: The Assassin, Crack + Junkie

Atari ST Atari ST Atrai ST
S. C. S. is searching for swapping Partners. Please contact S.C.S.,
PLK 072737 A, 5500 Trier.
Please send 80 Pf Rückporto.

STOP Anfänger sucht Tauschpartner für Amiga 500 + C-64! Kaufe auch!!! Aber nur newst and hot stuff für C-64/Amiga. Liste an:
Tommy Höder, Postfach 13 27,
8170 Bad Tölz.

!!! New stuff on C-64 Disk!!!
I am looking for new swap contacts. Send your list or some Disks to
PLK 099925 A,
2300 Kiel 17, Beginners too!!!
I am searching for the newest stuff and some nice demos! Hi to M.A.W.

Suche Tauschpartner habe Topgames wie Bad Cat, California Games, The last Ninja usw. Schickt Eure Liste an:
Stefan von Fintel,
Fritz-Reuter-Str. 6,
3043 Schneverdingen (Disk).

Suche Tauschpartner (C-64)
Habe neue Software (Disk). Listen an:
Andreas Bayer,
Egerstr. 3, 6920 Steinfurt.
Hi to K.G.B.

Silicon Dream is searching for best swap-Partner. Always newest imports.
Send Disks to:
PLK 112226 C, 6484 Birstein.
No Beginners!!! Greetings to ESI, TCC, HTL, Triad and Remix-Crew!

The Untouchables
The newest Amiga & ST & C-64 Soft.
8700 Würzburg,
PLK 079056 A.

Suche Tauschpartner für ZX-Spectrum + C-64. (C-64: Rockmonitor 4+, Super Sprint; Spectr.: Arkanoid, Mario Bros). Liste an: Herby Dorner, Roseggerg. 12, A-8501 Liebach.
Hi: ICP, GRODA, VCD

Habe neuste Software! Suche Kontakte zu anderen CPC-Usern die auch nur an neuster Software interessiert sind.
Tel. 05261/7681 (nach Lalle fragen) ab 19 Uhr (auch Anfänger).

Christmas by:
The Int. Swapping Circle 87!!!
PLK 123122 C,
3150 Peine/W.Germ.
Search new members for:
C-64, Amiga. Rückporto!!!

Suchen + Tauschen Top-Games Habe z. B. Roadrunner, Guild of Thieves! Suchen Western Games, Pink Panther und andere neue!!! Bitte keine Anfänger. Nur Disk!!! Write to:
TNR, PLK 035082 B,
3250 Hameln 1!!!
Greets to: TDD, NOTEC, TEB, HOTELINE!

Contact the WEB for C-64 and Amiga stuff! WEB Intc. Hard stuff for you.
WEB,
PLK A 034333, 4420 Coesfeld, Germ.
Hi GSS, Junior, THS, TPI, TED, FCS etc.

We sell or swap only the best and newest stuff for your C-64!!!
Contact:
The Dimension X Cracking Group,
PLK 064578 C,
4650 Gelsenkirchen.
Greetings to: FCS, TLB, HOTLINE, STL!

Tauschen neuste Soft für den C-64!
Schickt Disk + Listen an:
Falcon-Soft,
PLK 078797 C,
4630 Bochum 4

The newest stuff for C-64!!!
(only Disk) Contact:
The Untouchables,
PLK A 005875
5760 Arnsberg 1

***** SSC sucht Tauschpartner!**
Wir suchen Tauschpartner im In- und Ausland. Wir haben die neuste Software!
SSC, Gross Buschhausen 31,
2940 Wilhelmshaven 31.

Suche Tauschpartner für C-64/Disk
Schickt Eure Listen oder Disks an:
D.S.S., PLK 015818 B,
291 Westerstede.
Greetings to: TNT in Harlem, USA!!!

Do you have or search new stuff???
Then write on PLK 035942 C, 8750 A'Burg (Greetings to Mr. Cure, MGT) Tangerine Dream!

We from TGB are searching swap-Partner!
Of C-64 always new stuff!
I.F.C.S.,
PLK 064067 A, 4421 Reken 4 und GTG
PLK 085601 A, 7311 Schlierb.

**** AMIGA ** AMIGASOFT ** AMIGA**
Welcome to the world of wish key! If you want to swap newest Amiga-Soft, then write to:
By Wish Key, Postfach 1 39,
CH-4016 Basel

If you want to swap the newest stuff?
Write to:
RCS of Hotline,
PLK 038205 C, 5600 Wuppertal 1.
We have C-64, Amiga

Tausch/Ankauf/Verkauf von
C-64 Programmen! Liste etc. an:
Oliver Goebel, Breitenwies 10,
CH-8340 Hinwil, Schweiz.
Nur Topgames. Nur Disk.

Hi Freaks!!! Here are T.E.B.!!!
We searching for new contacts to swap newest stuff!!! Contact us!!! Write to:
T.E.B., PLK 069152 A,
5620 Velbert 1.
Hi to: TBC ACT THS

Contact GKC for hot stuff (C-64)
Great Krefeld Connection,
PLK 054789 C, 4150 Krefeld 1.
Be sure we will write back!!!

TCM of KGB search new contacts for swapping the newest stuff on C-64! Write to:
TCM, PLK 038087 C,
5600 Wuppertal 1, BRD.
Greetings to all our curore contacts.

If you want to swap or to guy newest 64'er stuff (Disk), then contact mirage (MRG):
PLK 094992 A,
5216 Niederkassel, BRD!
If you want to be members of a great group, contact me, too!

Contact the ECE-Crew/Pitcher
For the hottest Amiga, C-64 stuff:
ECE, Postlagernd, 2845 Damme 1,
WG. Greetings to all ECE-Members and all contacts over the world!
Beginners and Profis!!!

New Order / PLK 006297 B / 1000 Berlin 49
Swapping 64'er and Amiga Software! Searching for new contacts / Be Fast / We have all new stuff on Amiga + 64. His to: PC, Amiga, ACF, TRI, CJW, SCS, TFC

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk).
Habe und suche neuste Software. Schickt Eure Listen an:
Matthias Voges,
Gertrudenstr. 30,
4722 Ennigerloh.
Suche Pirates, Guild of Thieves.

Suche Tauschpartner für C-64 im In- und Ausland (Disk)! Habe immer neuste Software! Listen oder Disks an:
Dr. KGB, PLK 106233 C,
3330 Helmstedt.

Suche Tauschpartner
Habe immer die neusten Spielchen (Disk). Schreibt o. ruft an:
Torsten Albert, Welfenallee 51, 3100 Celle, Tel. 05141/45843

Amiga*Powerstation*Atari ST
For new stuff write to
powerstation. PLK 124265 C,
3300 Braunschweig.
Greetings to HQC-Amigo-TLC-Visitors-ACF-ACS-YFC-SKAR-RWE-WIZARDS-MOVERS-WARHAWK-USI-ICI-THIRD WAVE-1001 CREW and to all members of powerstation.

Tausche Software für Atari St und Spectrum 48 K.
Suche außerdem Atari Monitor SM 124.
Schreibt (Listen) an:
Frank Berlt,
Jahnstr. 29,
4300 Essen 11.

If you want to swap new hot stuff?
Then contact us (we are a good con.)
Please write to:
MCP, PLK 039027 B,
6148 Heppenheim.
I hope to get much cont. (only C-64).
Greetings to: WOD-Cyborg-M.B.

Wichtiger Hinweis!!!

Sehr geehrte Anzeigenkunden!

Wir möchten Sie darauf hinweisen, daß wir aus rechtlichen Gründen indizierte Programme aus sämtlichen Anzeigen ersatzlos streichen. Wir bitten um Ihr Verständnis.

BIETE HARDWARE

Verk.: Atari 800XL, Datasette, Joystick, viele Spiele (z. B. International Karate, Gauntlet, Ninja, Thomahawk ...) für nur 200,- DM. NP: 400,- DM!!! Auch einzeln! Tel. 06531/3579. Nach Kai fragen!

EPSON HX-20 32 KB + Terminal + Drucker P-80X + Floppy TF-20 + RAM, Disk für 20 % vom Neupreis.
Tel. 08171/17004

Verkaufe:
C-64 mit Speeddos und Floppy:
600,- DM.
P. Weber, Karlstr. 63, 6450 Hanau 7

Verkaufe ATARI 800XL + Datasette + 20 Kassetten + 2 Module + 1 Joystick für 220,-. Tel. 02364/5239

Verkaufe Telespiel - Mattel
Intellivision nur komplett mit 23 Spielekassetten. Alles in sehr gutem Zustand! Fast wie neu! VB DM 500,-.
Tel. 089/6370808 ab 18 Uhr.

Verkaufe C-64 mit Floppy 1570, ICE-Maschine, 100 Disketten, Joystick, Datasette und Cassetten für 600,- DM.
Roland Pesch,
Blumenberger Str. 23,
4050 M.-Gladbach 1,
Let's go.

---

1 MB FASTRAM für A 500:
DM 450,- DM!! ** (A 1000:
DM 500,-) Einfach anstecken, kein löten, kein aufschrauben, mit Gehäuse (2MB: DM 800,-,
A 1000: DM 900,-) Einfach anrufen:
06223/5530, 20 - 22 Uhr.

Verk. ATARI 800 XL + Floppy 1050 + Recorder + 2 Bücher +
1 Joystick + 10 Disketten +
4 Kassetten mit Spielen (z. B. Spy v. Spy, Kaiser Strippoker usw.) für 350,- DM.
Call 09375/356 ab 13 Uhr.

C-64 + 1541 + Drucker GE-TX P 1000 (NLQ ..) + Datasette 1530 + 145 Disks!!! + 7 Cass. + Buch 64 Intern. + Maschinensprachekurs + Diverses ... VB 1500,– DM!!!
**** Tel. 04231/62107 ****

Verkaufe ATARI 260 ST (1 MB + TOS-ROMS) + SF 354 + STM 1 + 10 leere Disks + Ninja Mission + Tass Times + MGT + Reisende im Wind für 948,- DM.
Tel. 0211/379474 (nach 16 Uhr).

SUCHE HARDWARE

Suche für Plus 4 Grünmonitor (Philips Monitor 80) und Floppy 1541/1551. Zahle gut - 100 % Antwort. Georg Deil jun. Hauptstr. 21, 7919 Osterberg,
Tel. 08333/581

Suche 5 1/4" Laufwerk für CPC 464. Verkaufe Tape-Games und viele kleine Extras. Software-Infos gegen 60 Pf.
Stephan Eschen,
Beethovenstr. 42, 4400 Münster/Hiltrup,
Tel. 02501/3639

Suche Floppy 1050 für XL/XE!
Mit Disketten (wenn möglich)!
Michael Kisch, Erlenweg 12,
7742 St. Georgen
Tel. 07724/4567 (bis bald)

Suche Computer (Atari ST, Amiga) mit Floppy und evtl. Monitor. Kann leider nur etwa 100 Fr. geben. Auch einzeln.
David Büttler, Blattenstr. 6,
6043 Adlingenswil, Schweiz.
Danke! 041/315397

Suche Floppy für C-64
Aussehen egal, Hauptsache funktionstüchtig, billigstes Angebot wird genommen.
Ingo Rönneburg, Illestr. 101c,
1000 Berlin 10.

Suche Farbmonitor CTM 644 für Schneider * Tausche Spiele für 6128/664 nur Disk *
Schreibt an:
Christoph Schmitt,
Auf der Schlicht 27, 6543 Sohren,
Tel. 06543/3871.

Wer rüstet Siemens-PCP Graphik Bj. 85 auf 512K/1MByte oder baut eine Festplatte an? Suche Erfahrungsaustausch.
Tel. 06021/52340.
Thom. Moegele, Lutherstr. 6,
8759 Hösbach

KONTAKTE

Hey you! Do you have a C-64 + Disc? We the "German sky guard" are looking out for new members and of course for new hot contacts!!! Write us:
GSG, PLK 099749-A, 7900 Ulm,
West-Germany

!!! Hallo AMIGA-FANS !!!
Suche neue Kontakte zu Amiganeulingen. Wir von J. S. haben tolle Angebote! Meldet Euch bei: M. Scussolini,
Schildgasse 37, 8500 Nürnberg.
- Danke -

C-64 C-64 C-64 Wob of USH is searching for new contacts!!!
PLK 106230 C, 3300 Helmstedt,
Tel. 05351/7687 in Sonderfällen auch 05351/40400 (auch Anfänger).

AMIGA Hier sind wir nun. Wir bieten alles für fast alle Computer. Schickt Listen und alles andere mit Briefmarke an:
L:A:R:, PLK 028968 C,
D-4030 Ratingen 1, AMIGA.
Greetings für every.

C-64, Akkustik-Koppler, wer gibt Tip's und Hinweise. Bin Anfänger, suche Kontakt zu Mailboxen ETL im Raum Berlin. Bitte schreiben an:
Postlagerkarte 063264 C, 1000 Berlin 44

******** **System II** ********
Have you newest stuff on Atari ST or C-64? Yes! Then write to us!!!!
PLK 057575 C, 6500 Mainz.
Hello SLS Jidi-Soft Soft-Duo Coco

We are searching for new games on disk. Please contact us. Tiger-Duo,
Postfach 24 48,
2350 Neumünster. Greetings to: Dynamic Duo. Softeaters!!! (Your Lettermaker is very good)!!!

>>> Contact Malaria + Yulk <<<
Interested in the very best Austrian contact??
K. Högenauer, Schubertstr. 44,
A-8010 Graz.
Hi to Andrea/Wod!

YEEEEEEEEEEEEEEAAAAAA-AAAAAAH
Contact: The Levithan,
PLK 064067 C, 2390 Flensburg
For Amiga + C-64 + Atari ST Software!
Greetings from LVT to you! Bye

*** VICIOS GAMES GROUP**
* We are looking for new contacts. Write to:
PLK 094153 C/C-64 oder
PLK 094055 C/Amiga
4330 Mühlheim an der Ruhr.

– Dangersoft Berlin of Gigaline –
I'm searching for new contacts! Send disks or letters to:
Dangersoft Berlin,
PLK 022786 C, 1000 Berlin 51! Write soon ...

Contact the Medic of Ece!!!
For hot stuff write to:
ECE/The Medic, Postlagernd,
2845 Damme 1, W.-Germany.
SNOB - PITCHER - THE MEDIC

Contact LCS. Write to:
PLK 094141 C, 4330 Mülheim/Ruhr.
It's howlin mad from LCS

***** A T A R I ST *****
Biete, suche und tausche die neusten Programme. Contact me:
PLK A 033461, 4530 Ibbenbüren.
Hi to: TEX, CSB, DON, GCA, TFC, L 16.

Madonna Association 1933
Contact us:
PLK 052785 C, 5100 Aachen,
West-Germany, Brandnew stuff on C-64 and Amiga

CONTACT THE ECE-CREW/SNOB:
ECE, PLK 122752 C, 4554 Ankum, Hi to all our contacts! Amiga/C-64 always newest stuff. Snob/Pitcher/The Medic

— MEGAFORCE —
Contact the powergroup of Austria! Write to: MFC,Postlagernd, 4604 Wels, Austria
AMIGA C-64

C-64 + 128 Computerclub Garfield sucht Mitglieder aus der ganzen Welt. Wir bieten viel. Info gegen Rückporto bei
C-64 + 128 CC,
8751 Kleinwallstadt,
Chiffre 22831, Postlagernd

**** C-64 Boulder Dash Club ****
Info: Swen Lorenz,
Ober-Ramstädter-Str. 22,
6101 Groß-Bieberau.
Bitte 80 Pf. Rückporto.
Nur Disk ** Nur Disk **

64'er Hi Freaks!!! 64'er
We want new Contacts!!
Please write to: PLK 030004 B,
2053 Schwarzenbek.
Auch Anfänger! Wir werden uns schon einig!!

Habe dies und das,
und für Dich bestimmt auch etwas!
Tel. 04461/6184 Michael

Contact CES OF DIP
PLK 068201 C, 2720 Rotenburg in West-Germany for hot C-64 stuff!!! Keine Listen - gleich Disks! Bei Rückporto 100 % Antwort! Be fast!

C-64 Ninja Force C-64
We are searching for more contacts for the newest stuff (Disk only!)! Send your Disks with your latest stuff to:
PLK 125257 C, 2900 Oldenburg.
Hi to all contacts! NF!

We have what you search!!!
BCS (C-64 + Amiga)! Write to: BCS,
PLK 072795 C, 8720 Schweinfurt 1!

Master Cracking Projects
PLK No. 039026 B, 6148 Heppenheim or call 06252/4592.
Hi to: WOD, MACUMBA, UK, LUBO, TCC, ROYAL

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA
Verkaufe neuste Programme zu super Preisen! (auch Tausch)
PLK 093749 A/4200 Oberhausen 1
AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

CCM der Club für alle Computer.
CCM Computer Club Montfort,
Postfach 1 06,
A-6800 Feldkirch, VLBG

Sinclair-Club-Bogen, das Muß für alle die einen Spectrum kompatiblen Computer besitzen. Info bei:
Schuster, Dominik,
Fraunhoferstr. 13, 8443 Bogen

VERSCHIEDENES

Suche ASM-Heft 6/86 in Top-Zustand! Biete: 3 - 4 DM! Übernehme Porto! Schreibt an: E. Klarner, Sigishofen 34, 8972 Sonthofen

Verkaufe Hefte zu 3,- DM und 2,- DM. Außerdem suche ich "VERMEER" auf Disk mit Anleitung ebenfalls Kaiser und Mittelamerika Krise. Habe auch Anleitungen zu verkaufen.
07631/13820

C-64 Club sucht Mitglieder!!!
Monatl. Clubdisk, Erfahrungstausch und jede Menge Spieletips! Außerdem 1 Gratis-Game für jedes Mitglied. Info bei:
M. Lorenz, Welserstr. 29,
8500 Nürnberg

Für Werbe-Demozwecke, in eigenen ATARI ST Progr.; digitalisierte Sounds, Efekte, Sprache von hoher Qualität!
H. Kuchling,
Inz.-Seidel-Str. 8, 4740 Oelde 4.
Kostenl. Info!

Suche Joystick, Lightpen und Module (Polar Rescue, Pole Position, Clean sweep, usw.) für das VECTREX/MB TELESPIEL.
Tel. 06257/81415 G. Kloos,
Georgstr. 9, 6104 Seeheim 1

******* DISKETTEN *******
5 1/4", 48 tpi, 2D DM 0.75
3 1/2", 135 tpi, 2DD DM 2,40
Allgemeine Austro-Agentur
Ringstr. 10, D-8057 Eching
Tel.: 08133/6166

SUCHE SOFTWARE

Achtung!!! Meiner einer sucht schon lange Original "Gruds in Space" C-64 Diskette - meldet Euch bei Rüdiger Wehnert, Dielstr. 3, 6252 Diez,
call me up: 06432/7410

Suche möglichst billig Software!! Und auch Kontakte für den C-64! Schreibt an:
PLK 065782 A, 8153 Holzkirchen.
Nur Disk!!!

******* ATARI 520 ATARI 520 *******
Kaufe neuste Games auf Disk, zahle gut!
BLACKYSOFT, PLK 069153 A,
5620 Velbert 15
****

Suche für C-64 das Spiel Monopoly und andere Games. Schreibt an:
Matthias Franz, 2859 Nordholz, An der B6 Nr. 17.

Suche geschenkt oder sehr günstig AMIGA 1000-Software! Write 2:
Frank Kwiatkowski,
Rispenstr. 27, 4600 Dortmund 30
or call 0231/465986 (Frank)!
Search Contact 2 other AMIGA-Freaks

ACHTUNG!!! Suche Software!
Mein Computer braucht Futter!
C-64/Disk. Listen an:
M. Tretter, Büchel 24, 5374 Hellenthal

BIETE SOFTWARE

Spectrum: Auftrag X! Deutsches-Super-Grafik-Adventure (20,-)! Erstellt mit Grafik Adventure Creator (30,-)! Verhindern Sie den 3. Weltkrieg!!! Auf Cartridge + 10,- DM. Tel. 07222/35240.

Verkaufe neueste Topgames für den C-64! Schickt 20,- DM und 10 Disks. Ich mache Euch die neuesten Games auf die Disks und schicke sie zurück.
Adr.: Rem-List, Postlagernd,
6080 Groß-Gerau
- Vertraut mir -

*****CPC**Vokabeltrainer**CPC*****
Vokabeltrainer für CPC! Absolut neu. Auf Kass. 12,- DM und auf Disk. 20,- DM. Gegen Vorkasse an: Frank Bast, Goethestr. 17, 7519 Kürnbach.

Amiga****Bacs******Amiga**
Neuste Software (wirklich) zu verkaufen. Schicke jedem meine akt. Liste. Bacs, PLK 079272 C, D-4048 Grevenbroich 1

Dream Girls - brandheiß, ein pikantes deutsches Adventure mit Supergraphik, 4 Diskettenseiten, C-64, 29,95 DM + NN.
M. Ahrens, Am Quälberg 6a,
3170 Gifhorn.
Fordern Sie Infos an!!!

CPC-Software bis 1/6 unter NP abzugeben!
Alexander Egner,
Tel. 07622/1845.

Erotika - außergewöhnliche Adventure, aufregende Bilder,
3 Disk, deutsch, C-64, 29,95 + NN. Erotika II - 19,95 DM, beide 39,95 DM + NN.:
H. Schmidt,
Louise-Schröder-Str. 7,
3000 Hannover 61, auch Infos!!!

Filmquizze mit tollen Bildern, Kinothek - alle Spitzenfilme - 2 Diskseiten, James-Bond-Quiz, Rambo/Rocky-Quiz, alle Prg. nur 34,95 + NN.:
H. Schmidt,
Louise-Schröder-Str. 7,
3000 Hannover 61.

Alte und neue Topsoftware
für C-64 (Disk/Tape) zu Spitzenpreisen, z. B. Last Ninja, Winter-Summergames 1 u. 2, California G. u. v. a. zu Preisen v. 1,- DM b. 7,50 DM! Fragt doch mal nach v. 19 b.
20 Uhr tägl. unter 02323/60385

Hat Dein Amiga auch großen Software Hunger? Dann melde Dich doch mal bei Green-Soft, Postfach 13 42,
4054 Nettetal 1.

Hallo Freaks!!! Wer will bei The Ultimate Warriors Software kaufen? Verkaufen ebenfalls Thanatos!!! Gute Angebote an PLK A 014472, 6450 Hanau 7. Software jeder Art vorh.

Gratisinfo für jeden Schneider CPC und Commodore C-64/C-128 anfordern bei
Friedrich Neuper,
8473 Pfreimd, Postfach 72.
Auch Anfragen aus dem Ausland sind erwünscht. Bitte geben Sie unbedingt Ihren Computertyp an!

Originalsoftware für Spectrum!
Je 20,- DM Arkanoid, Fantastic four, Worldgames. Je 10,- DM: Fist II, Tennis, N. Rally, Bombj. II, Citycobra, Quazatron, Robin of Sherl. Alles nur 1x vorh. Ruft an! 07222/35240.

Wir haben neueste C-64 + Amigasoft.
Listen gibt's gratis bei:
X-Ray, P.O.Box 1 18,
6260 Reiden Switzerland.

C-64 Hello all my friends!!!
AMIGA. Aufgrund der guten Nachfrage bieten wir auch diesen Monat Softwarepakete an! 20,- DM - 40,- DM (C-64) 10,- DM - 40,- DM (Amiga).
Amiga 3,- DM Porto!
An PLK 079260 C,
4048 Grevenbroich 1.
Also langt zu!

******* Atari 600/800 XL/XE ******
Die allerneueste Supersoftware auf Disk oder Cass. Liste gegen Freiumschlag bei:
Benjamin Pusic, Sonnenhalde 19,
7294 Schopfloch

Hallo Commodore 64 Freaks!
Habe neueste Software nur auf Disk. 100%ige Rückantwort garantiert.
PLK 046523 C, 1000 Berlin 47

Verk. Spiele auf (D) + (T),
z.B. B.T.T.F./Winterg. usw. Tausch möglich. Liste mit Rückporto an
A. Herre, Silcherstr. 12,
7473 Straßberg 1.
(Alles C-64/128) Auch Anwender. Verk. def. Joy.

The Clan Presents: **Amiga-Soft in CH.**
Topaktuelle Soft **AB** 5,50 incl. Disk. Auch Hardw.: Leerdisks **AB** -,66/Disk.
Roger Wattenhofer, Bülstr. 7,
8854 Siebnen/Schweiz.
Tel. 055/642065. Nur CH.

*********** ATARI ST **********
Verkaufe billigst Games und Anwendungen. Habe neueste Software wie z. B. TNT, TAI PAN, SINDBAD, KNIGHT ORC ...
Schreibt an PLK 054845 C,
4150 Krefeld

Wir verkaufen die neueste Top-Software für C-64 (10 Disks = 15,- DM).
TLC, PLK 088059 C,
6600 Saarbrücken 1.

AMIGA EIN/-UMSTEIGER
Einmaliges Softwareangebot. Info anfordern.
PLK 053677 C, 5100 Aachen.
Die Chance!!!

Diskette für C-64 beidseitig bespielt mit selbsterstellten Games (kein Schund) für 11,- DM und Vorkasse !!!
Tausche Heavy-Metal-Tapes.
A. Plute, Haldenstr. 1,
7963 Altshausen

****Textprogramm MS-Word V3.01****
+ Lernprogramm f: DM 600,- (NP 2000,- DM) für IBM-PC und Kompatible.
Matthias Schäfer,
Hellbühlring 29,
8752 Kleinostheim

Kauft nicht bei Anfängern!!!
Schreibt mir und Ihr werdet es nicht bereuen! ... Amiga 500/1000/2000 ...
6680 Neunkirchen, Postlagernd, PLK 059386 B!

Hey, Ihr Softwarehungrigen!!!
Verkaufe Supergames für C-64 Disk! Habe Wonderboy, Jack the Nipper usw. Schickt eine Diskette mit Wünschen an mich! Hurry up!
Guido Grasruck, Badstr. 25a,
8430 Neumarkt

Achtung SEGA-Besitzer. Verkaufe F 16 Fighter, Action-Fighter, Astro-Warrior für DM 80.-. Neupreis: 210,- DM.
Tel. 06154/2149 jeden Tag von 19 - 20 Uhr.

Verkaufe brandneuste Programme.
Liste anfordern! Verkaufen auch Leerdisk: 0,89 sfr/Stck.
Val-Soft, Postfach,
CH-3952 Susten.
Suchen Floppy's: 1541, 1571. Bitte Angebote machen!!!

Hello C-64 Freaks!
Verkaufe Poke-Sammlung (ca. 350 PO:) für 10,- DM incl. Disk.
Schreibt an:
PLK A 031090, 8220 Traunstein

Wegen Systemaufgabe: 20 C-64 Disk, 10 Amiga Disk, 2 Floppy Amiga. Tel. 0261/64758.

Hat Dein Amiga mal wieder großen Software Hunger? Dann melde Dich mal bei Greensoft. Bitte frank. Rückumschlag!
Postfach 13 42, 4054 Nettetal 1

Das Superspiel "Wetten dass ..." ist da! Gelingt die Wette? Teds Meinung? Tippen Sie mit! Spiel für CPC!! Cass. 15,- DM, Disk. 20,- DM! Geld an:
S. Forst, Postfach 14 63,
7630 Lahr. 100% Versand!!!

Biete an:
Hottest stuff for the C-64. Write to: TBF, PLK A 034360, 4430 Steinfurt 2, West-Germany

---

Habe dies und das,
und für Dich bestimmt auch etwas!
04461/6184 Michael

CPC 464:
Reisende im Wind 2 25,- DM.
Zombi 20,- DM. Vulcan 20,- DM, Deathcape 15,- DM. Suche the Hobbit (Orig.)
André Pietroschek,
Tel. 0201/604067

Elfmeter - das Fußballereignis des Jahres, aufwendiges Quiz über Bundesliga, WM, EM. C-64, 24,95 DM + Nachnahme.
M. Ahrens, Am Quälberg 6a,
3170 Gifhorn. Auch Infos.

Neu: Original "Running Free"
f. C-64. Action Game mit 99 Levels, 10 super Begleitmelodien, Hi-Score, 1/2 Player, ... Das 950 Block lange Game gibts nur auf Disk. 9 s. (A5) Anleitung in D. Games
(20,-DM) und Info (kostenlos) bei
Stefan Schwarz,
Solitudestr. 84h,
7000 Stuttgart 31.

C-64 Weihnacht * 20 Topgames auf 10 Disks nur 50,- DM. Tausch- + Kaufliste Tel. 06131/671570) nur neueste Software!

Verkaufe Originale für 64.
Game Maker, Golf Constr. Set, Bards Tale, usw. Tausche oder verkaufe auch Amiga-Software.
Tel. 08441/3148 Klaus ab 19 Uhr.

***** Amiga *****
Verkaufe **Original** Uninvited, Faery Tale Adv. zu jeweils DM 40,- für den Amiga.
Tel. 089/5701454 tägl. ab
19 Uhr (fragt nach Martin).

Outrun und weitere 30 64-Games
nach Wunsch für 10 DM (Schein)!
The Miami-Guys, PLK A 056815,
5840 Schwerte 1.
If you want to swap only hot stuff send Disks.

Gratisinfo über preisgünstige Programme für Schneider CPC und Commodore C-64 und C-128 anfordern bei
Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd,
Postfach 72.
Postkarte genügt. Bitte unbedingt Computertyp angeben.

Verkaufe Spiele für den Atari 800 XL und die ASM-Hefte 3/86 und 5/86 (für die Hefte Angebote machen). Rückporto beilegen. Lars Neumann,
Meterstr. 34, 3000 Hannover 1.

*** A T L A N T I S ***
Fantasy-Adventure der Spitzenklasse - Freie Wahl der Charaktere. Waffen etc. inkl. Grafik + Sound für 20,- DM
(3" Disc) M. Schöngarth,
Tucherweg 82, 4010 Hilden,
Tel. 02103/65289

Hey Freaks! Wir verkaufen neuste Soft zu geilen Preisen. Außerdem suchen wir noch new members und Abonnenten. Wer Interesse hat, melde sich schnell unter:
RAF, PLK 068255 A, 5620 Velbert 15.

Verk.: Top-Software für IBM Spiele + Anwender Softw. Disk 5,- DM. Liste bei:
A. A. Bohnhorst 219,
3079 Warmsen.
Hi: ML, SKYYLINE / IBM

Verkaufe 20 Disks für 20,- DM. Only the best and the newest stuff.
The Game Lord - PLK 052394 C,
5300 Bonn 2.
Verkaufe Picture P. Modul für 50,- DM.
Hi: IBM-ROBB-SR

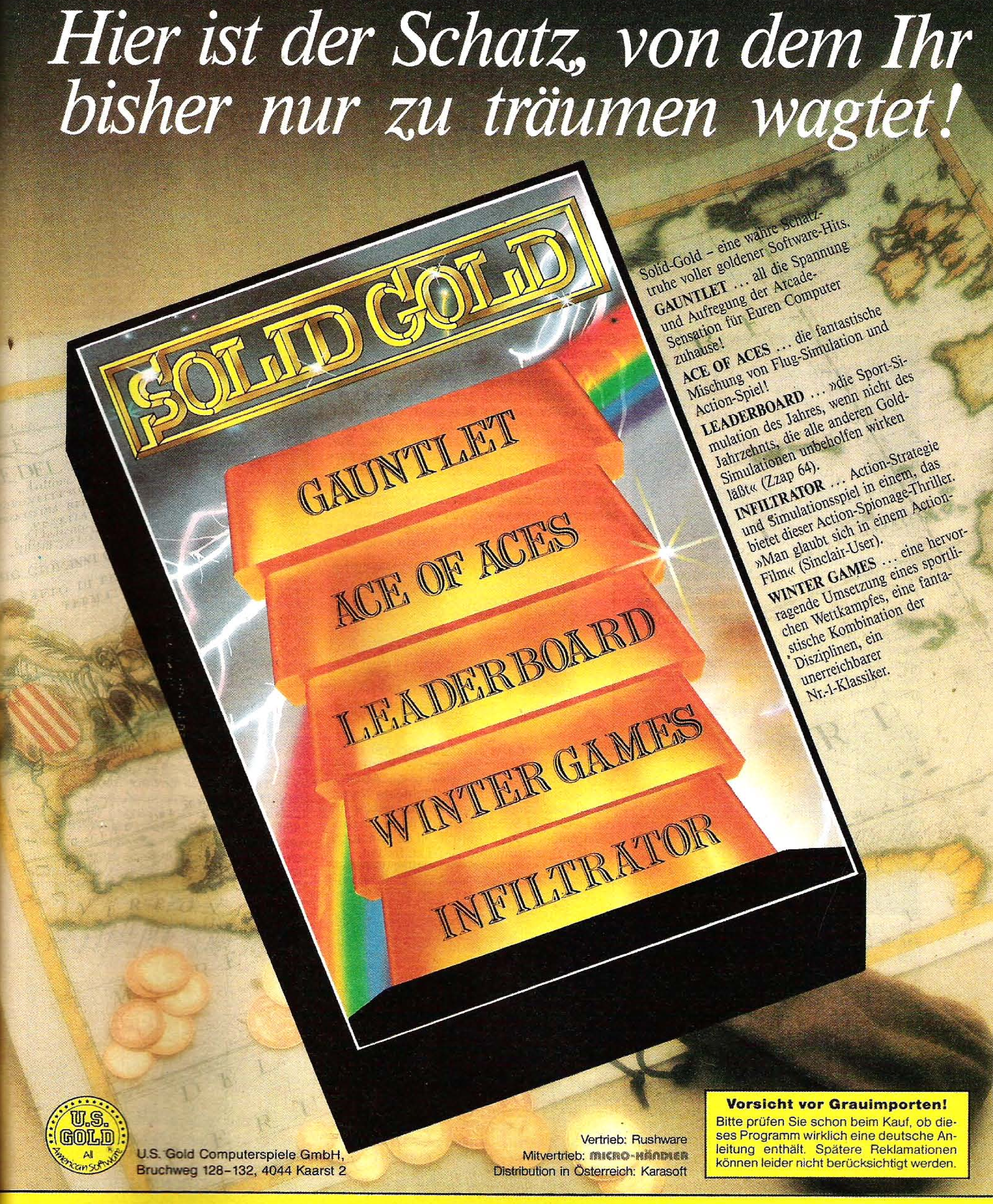
Verkaufe oder tausche C-64 Originaldisketten: Chalo 40,- DM, Phantasie III 45,- DM, Explorer, Alternate Reality, Bismark, Mystery of Nile, je 35,- DM. Mean City, Field of Fire je 30,- DM. PSI 5 Trading 15,- DM. Bar oder Scheck.
G. Geiss, Hinterhofstr. 39,
6528 Eich, Tel. 06246/7402.
Ständig neue!!!

Will you have the newest stuff???
Yes?? Then call: 0521/762046

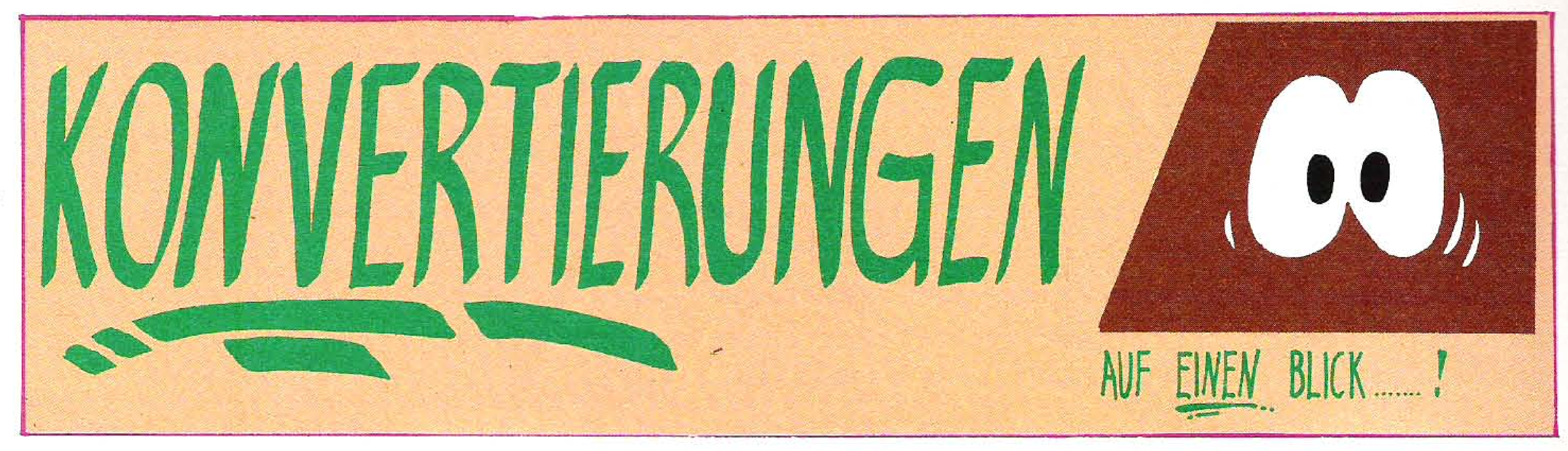
Verkaufe top Games für Spott Preise.
Asterix Soft
Postlagernd 8220 Traunstein

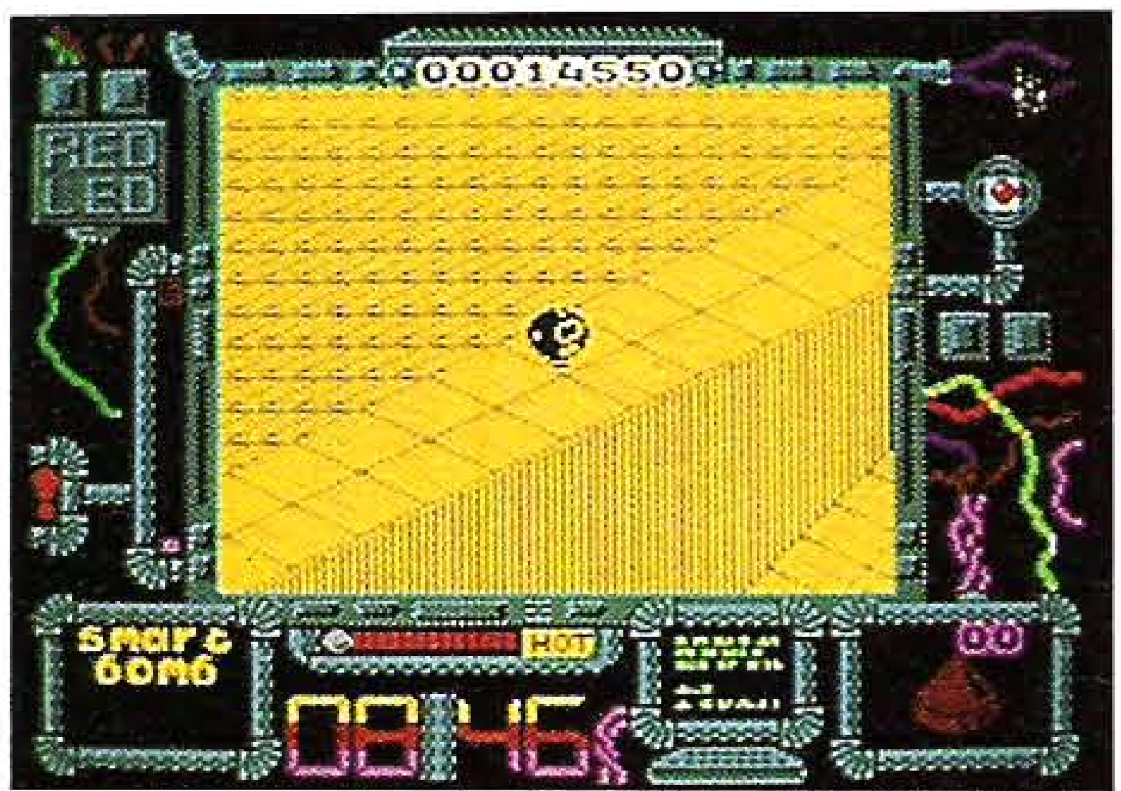
Für C-64. Biete Super Games: California Games, Last Ninja, Urkunde, Reisende im Wind, Defender of the crown, Marble Madn., Guild of Thiefs, Enduro Racer. Jedes Spiel nur 10,- DM. Nur Schreiben welches Game. An
Daniel Schwecke, Kardenstr. 10,
4370 Marl 6.

PD-Software für Atari St.
Je Disk 6,- DM. Kein Schrott. Kostenlose Info bei
J. Schulten, Grenzstr. 58,
4018 Langenfeld, Tel. 02173/17794



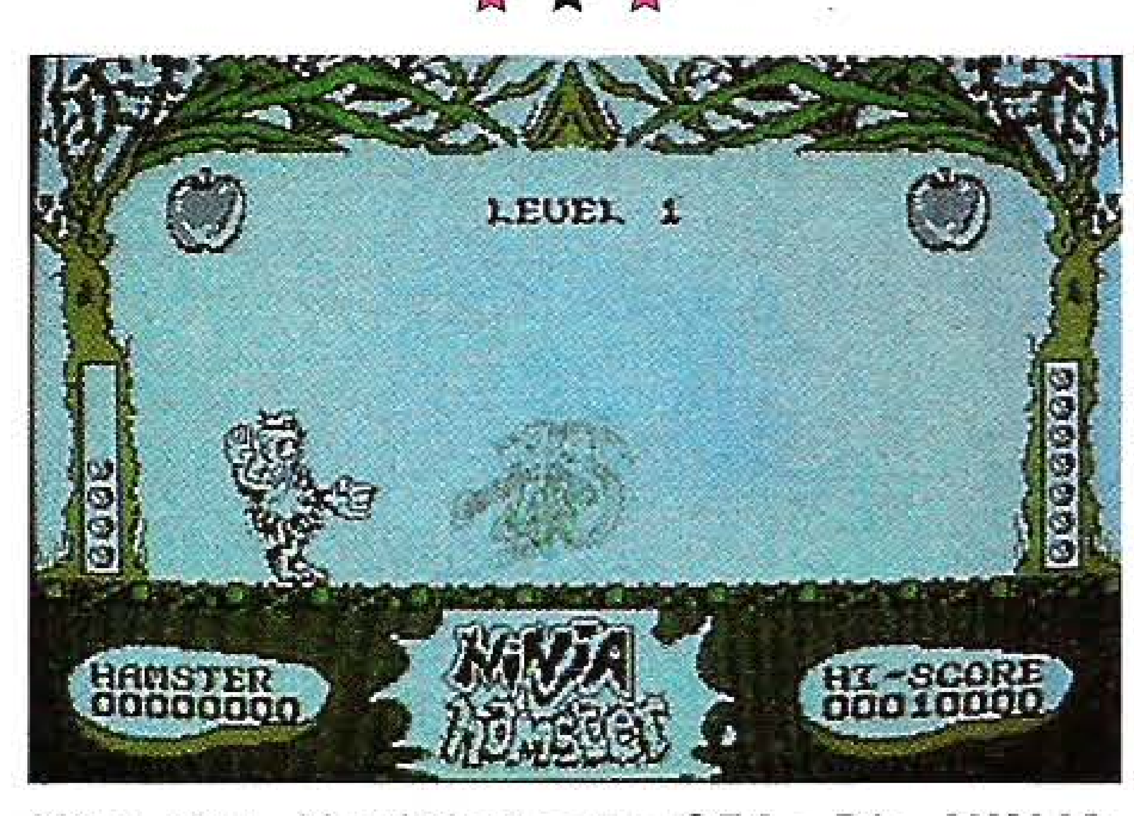
CBM 64/128 KASSETTE DISK | **SPECTRUM** KASSETTE | **SPECTRUM +3** DISK | **SCHNEIDER** KASSETTE DISK





Der etwas zu durchschnittliche Marble Madness-Verschnitt **RED L.E.D.** *hält jetzt seinen Einzug auf dem Spectrum. Entgegen unseren Erwartungen ist das Game sauber programiert und besitzt eine hervorragende Grafik. Auch wenn die Spielidee schon etwas älter ist und hier nun in neuer Form aufgelegt wurde, ist RED bedenkenlos jedem Spectrum-User zu empfehlen.* **STARLIGHT** *hat sich bei dieser Version viel Mühe gegeben!*

★ ★ ★



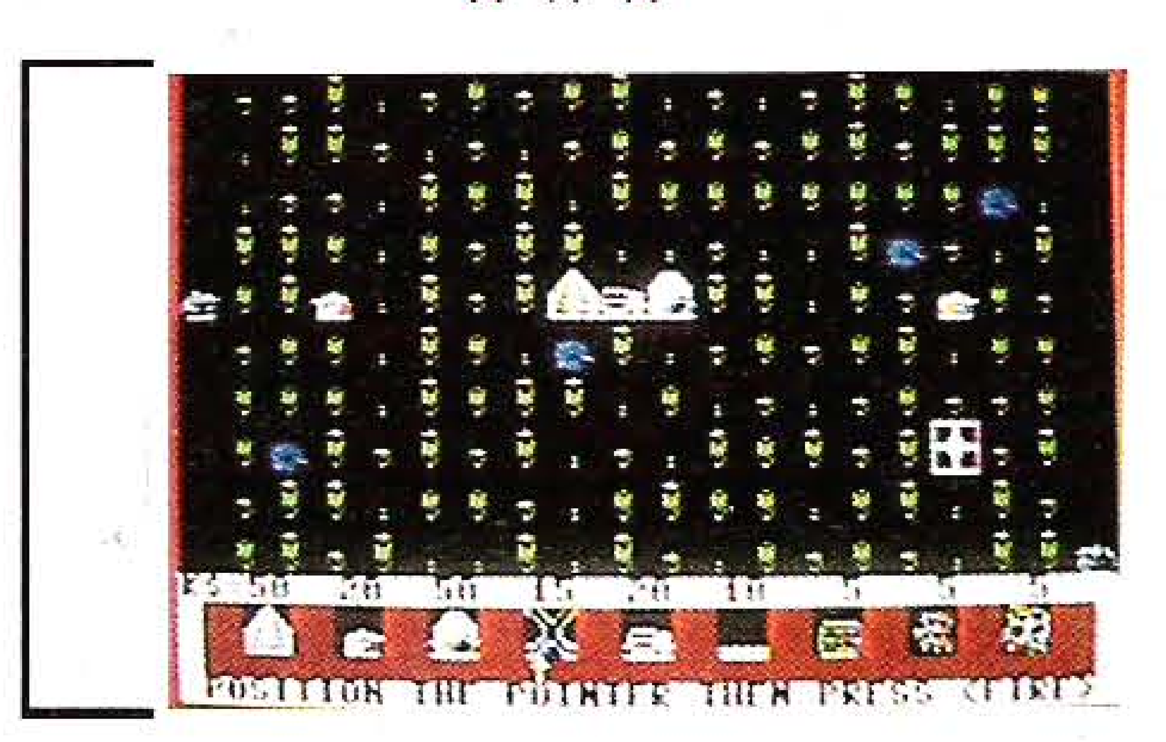
Hier eine Neuigkeit von **CRL:** *Die* **NINJA HAMSTER** *schlagen sich jetzt auch auf dem Schneider mit Känguruhs und allerlei Getier herum. Das Programm entspricht weitgehend der Spectrum-Fassung, nur die Animation ist ein bißchen schneller. Deshalb bleibt's auch bei der damaligen Testwertung: Durchschnitt.*

★ ★ ★

Weiter geht's mit einer Umsetzung für den C-64: Der **ARMAGEDDON MAN** *ist da!* **MARTECH** *hat dieses Kriegsverhinderungs-Strategiespiel recht gut umgesetzt. Erwähnenswert ist die - für Strategiespiele nicht unbedingt übliche - gute Grafik, die das Geschehen passend „untermalt". Außerdem gibt's fürs Geld auch noch jede Menge Flaggenaufkleber (die Bundesrepublik ist leider nicht dabei, sorry) und eine Landkarte der düsteren Erde im Jahre 2032. Diese kleinen Hilfsmittel braucht man aber auch, denn ARMAGEDDON MAN lebt von seiner Vielseitigkeit.*

Es darf nicht war sein: Erst vor kurzer Zeit schockierte uns **CRL** *mit einer Konvertierung des Schrott-Programms* Sun Star, *nun gibt es außerdem noch das schon etwas angegraute C-64-Müll-Sammel-Spiel* **DEATH OR GLORY** *für den Spectrum. Grafik und Scrolling sind ja noch okay, aber der Rest läßt einem die Haare zu Berge stehen. Bei diesem Ballerspiel Marke Schwachsinn zerfetzt jeder Schuß gleich einen riesigen Block der Plattform, über die man fliegt; die anderen Raumschiffe dienen da nur zur Staffage. Where is the quality, CRL?*

★ ★ ★



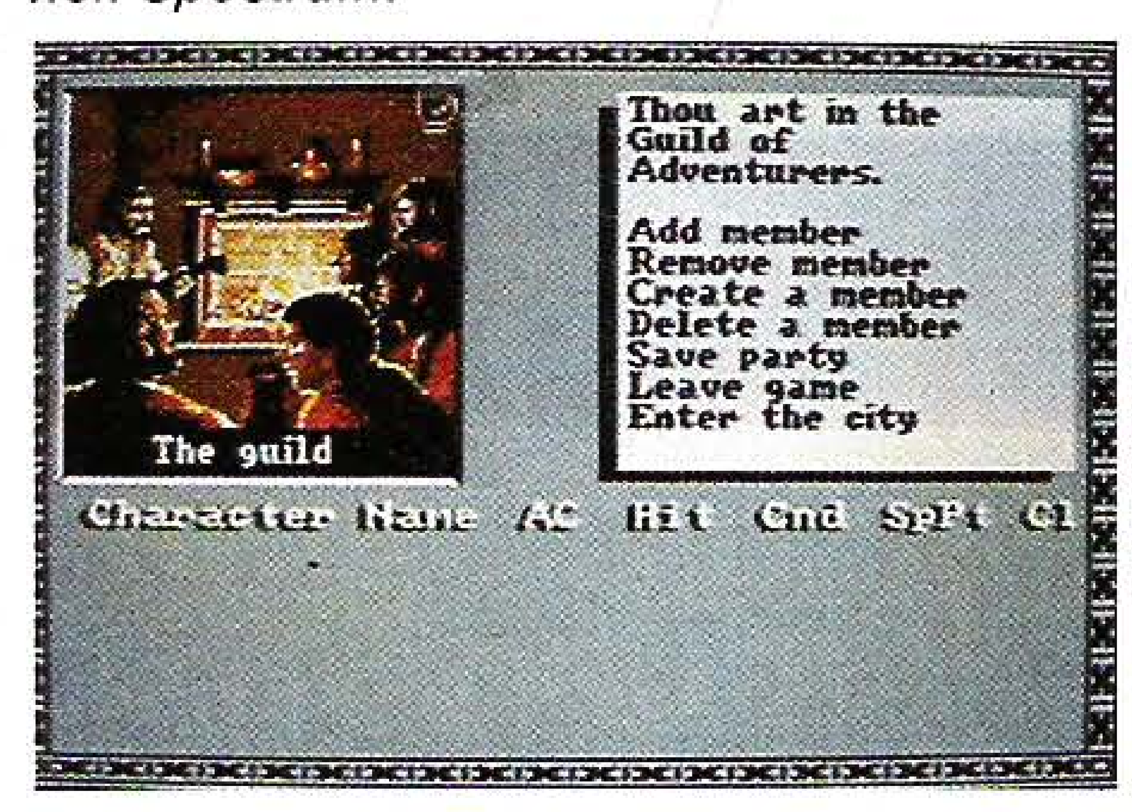
Daß der Autor von *Football Manager* nicht nur ein Fußballnarr ist, sondern auch was vom Regieren versteht, stellt er bei **ADDICTIVE** unter Beweis. Der schlichteste Name für dieses „machtvolle" Strategiespiel ist natürlich **PRESIDENT.** So toll finde ich das Game nicht, aber immerhin ist es nun auch für den Spectrum und C-64 zu haben.



DRUID *ist ein nettes Suchspielchen mit einem Zauberer, der einige Zaubersprüche sammeln kann und vier düstere Fürsten umnieten muß.* **FIREBIRD** *hat das Game jetzt für den „kleinen" Atari herausgegeben, und ich muß sagen, die Version ist gut gelungen. Farbenfrohe Grafiken erfreuen das Herz, auch wenn man wegen der geringen Auflösung etwas Abstand zum Fernseher halten sollte, da sonst alles doch etwas zu blockgrafikmäßig aussieht. Der Sound ist gut, der Spielspaß und die Motivation hoch; mehr kann man eigentlich auch nicht verlangen.*

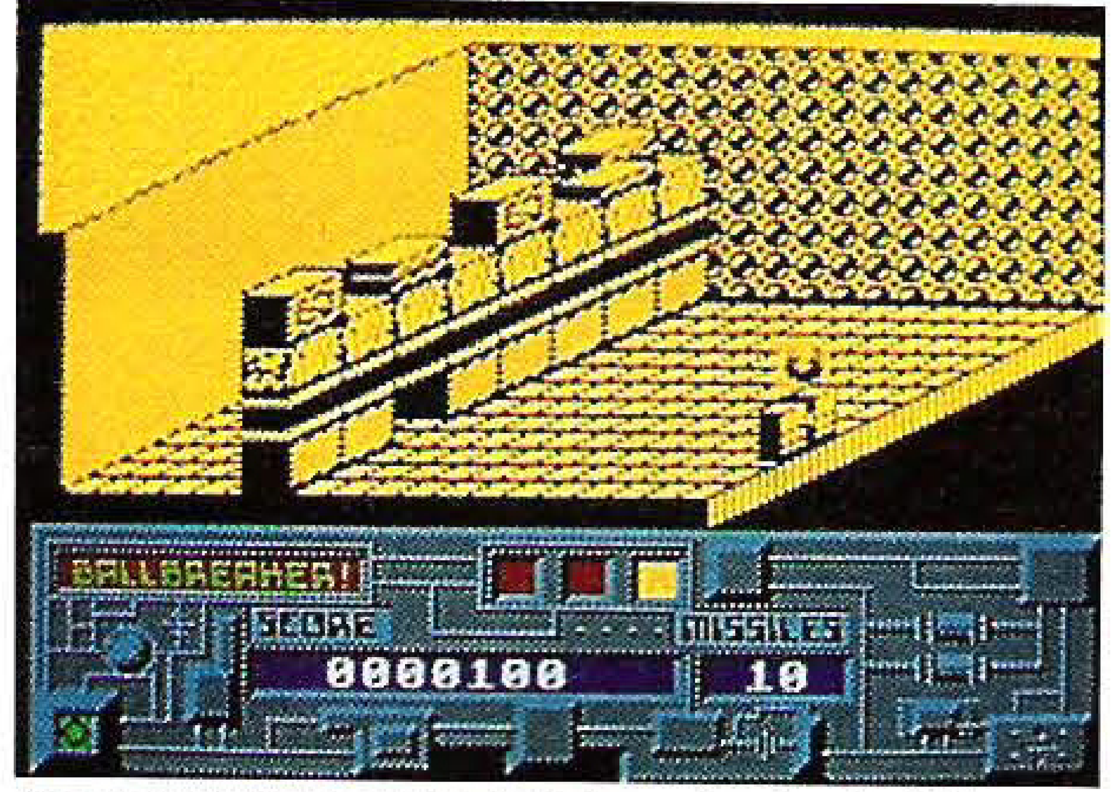


Nach langwierigen Überlegungen haben wir uns entschlossen, ab dieser Ausgabe jeweils einen neuen Champion zu küren, nämlich den **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS.** *Anlaß dazu war die grauenvolle C-64-Umsetzung von* **ATHENA,** *die um Lichtjahre schwächer ist als die Spectrum-Fassung. Was sich die Programmierer da geleistet haben, hätte im Jahr 1982 noch Begeisterungsstürme hervorgerufen, ist aber für ein Produkt des Jahrgangs 1987 allenfalls ein schlechter Witz. Die Grafik sieht nicht gerade nach High-Resolution aus, die Animation ist schleppend bis schlecht und die Sprites sind dermaßen einfarbig, durchsichtig und häßlich, daß ich mich frage, was sich* **IMAGINE** *dabei gedacht hat, diese Fassung noch als Coin-op zu verkaufen. Der einzige Lichtblick hätte der Sound von* **Martin Galway** *sein können, aber auch er paßt sich dem schlechten Gesamteindruck an und produziert zum Gähnen langweilige, einfallslose Melodien. Also Leute, wenn Ihr unbedingt ATHENA spielen wollt, dann besorgt Euch einen Spectrum!*



Endlich ist es da! Rollenspielfans können sich **BARD'S TALE** *jetzt für den ST holen. Es war ja auch langsam Zeit, daß das Super-Game von* **ELECTRONIC MARTS** *für diesen Rechner konvertiert wurde. Der Spielablauf ist mit anderen Versionen vergleichbar. Allerdings kann sich der Amiga grafikmäßig hinter dem ST verstecken.*

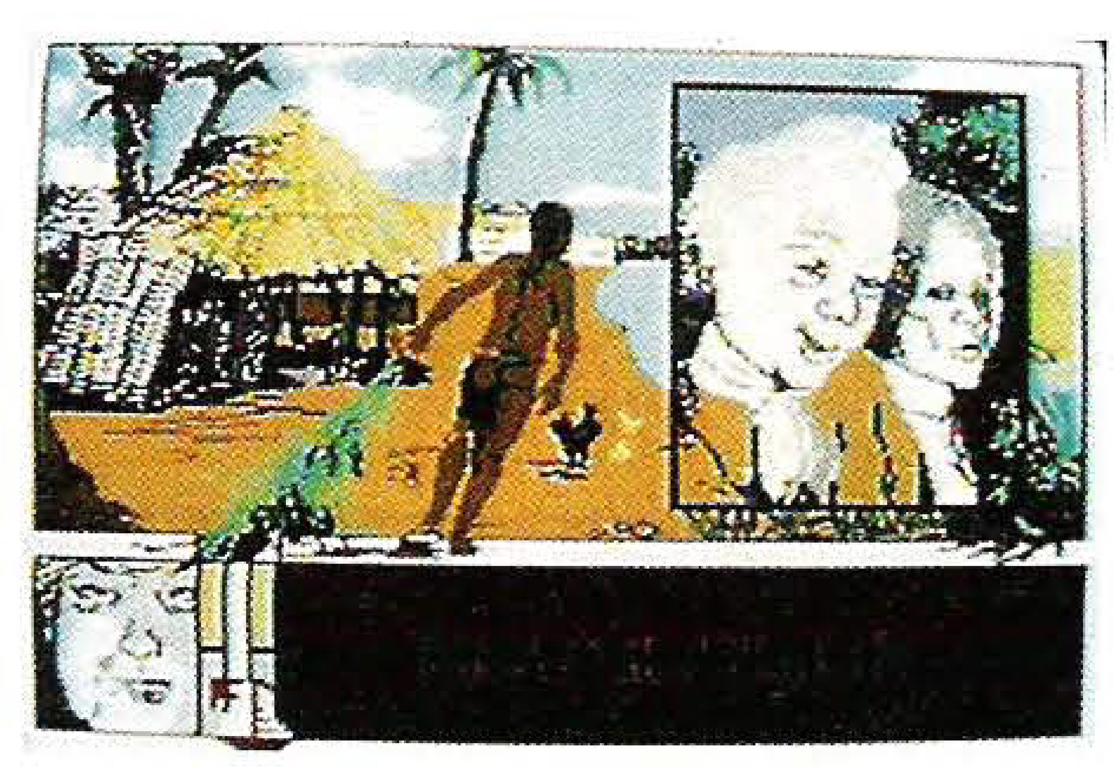
Wow!



Desweiteren gibt's jetzt auch ein dreidimensionales Arkanoid-*Spielchen für den C-64 und Spectrum, das wohl als die beste Neuveröffentlichung des Monats von* **CRL** *gewertet werden muß.* **BALLBREAKER** *heißt dieses interessante Game, das durch die 3D-Perspektive ziemlich schwierig ist aber nichtsdestotrotz viel Spaß macht. An beiden Versionen gibt's eigentlich nichts auszusetzen, denn sie sind gut in Szene gesetzt. Der 128K-Specci bietet zudem noch einen 4-kanaligen Sound, der wirklich die Ohren verwöhnt. BALLBREAKER ist also ein rundum gelungenes Game. Übrigens: Das Foto entstammt der Spectrum-Fassung.*

★ ★ ★

Nu' is' er da, der **ROADRUNNER** *für den Spectrum! Auf dem C-64 hat mir das wilde Verfolgungsspielchen gut gefallen, auf dem Specci hat das Game aber ganz schön abgespeckt. Der Sound ist dabei noch wirklich gut, und die Hintergrundgrafiken sind auch recht ansehnlich, aber die Sprites sehen ziemlich mies aus. Das Spiel selbst ist schwieriger als auf dem C-64, denn es liegen viel mehr Futterpillen in der Gegend herum, und auch der Koyote läßt sich nicht so leicht foppen. Alles in allem ist* **U.S. GOLD** *nur eine mittelprächtige Konvertierung gelungen, die aber immer noch viel Fun macht.*



Das Comic-Adventure mit der besonderen Art und den phantastischen Grafiken ist wieder da! **REISENDE IM WIND II** von **INFOGRAMES** ist jetzt in einer deutschen Version für den Atari ST und den C-64 zu haben. Ein Klasse-Spiel, das sein Geld wert ist!

★ ★ ★

Es passiert zwar selten, aber jetzt ist es geschehen: das **ATLANTIS**-*Spiel* **SURVIVORS** wurde tatsächlich vom Atari XL und dem MSX für den C-64 und den C-16/Plus4 konvertiert! Die 10 Märker lohnen sich aber immer noch, denn bei SURVIVORS ist eine gepflegte Boulderdash-*Atmosphäre angesagt!*

★ ★ ★

Gutes gibt es für den Amiga zu vermelden, denn jetzt flatterte uns auch die Amiga-Fassung des Break-out-Hits **IMAPCT** *auf den Tisch.* **AUDIOGENIC** *kann man beglückwünschen, denn diese Version ist - wie auch schon bei* Goldrunner *- absolut identisch mit der Atari ST-Urversion, und das in allen Belangen. Deshalb ist das Game auch nach wie vor unbedingt zu empfehlen, es sei denn, man hat von den Steinchen-Spielen schon die Nase voll.*

★ ★ ★

Ein Coin-op-Klassiker kehrt zurück: **MOTOS** *gibt's jetzt für den Specci! Das fantastische Action-Spiel mit den vielen Bällen, die man von einer Plattform verdrängen muß, hat auch auf diesem Computer nichts von seinem Reiz verloren. Die Grafik und Animation sind super, und Fans des 128K-Spectrum bekommen sogar noch einen erstklassigen Sound. Für 15 Mark ist dieses* **MASTERTRONIC**-*Produkt das derzeit beste Low-Budget-Game!*

★ ★ ★

In der Low Budget Reihe von **FIREBIRD** *ist nun für den Schneider ein wahrer Baller-Veteran wieder augetaucht, den es vor Urzeiten (so um 1985) mal für den Spectrum gab:* **DARK STAR** *heißt das Ding, das weniger durch seine Spielidee als durch seine dummen Sprüche überzeugt. Die Vektorgrafik ist gut animiert, der Spielspaß hält sich allerdings in Grenzen. Für den Preis ist DARK STAR aber immerhin noch ein durchschnittliches Programm.*

★ ★ ★

Lange hat's ja gedauert, aber jetzt gibt es das gute Action-Adventure **RANARAMA** *auch für den Atari ST. Verbessert wurden von* **HEWSON** *vor allen Dingen die Grafik und die Animation. So werden im Vorspann alle Spielfiguren ausführlich beschrieben und mit einer netten Grafik dargestellt, der Frosch sieht nun endlich auch aus wie ein solcher und hüpft sehr realistisch.*



Anwender

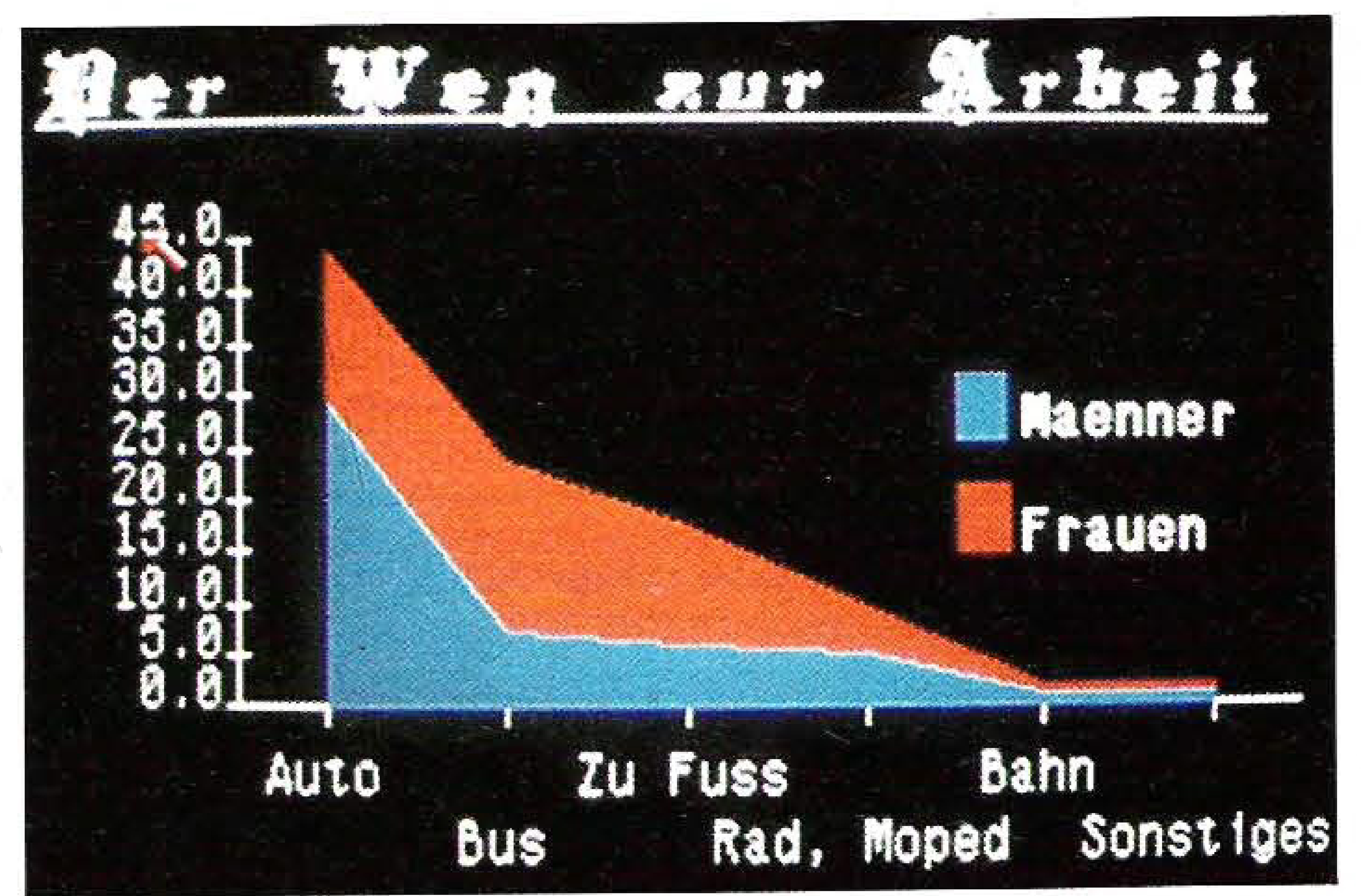
There's no business like AMIGA-business!

Programm: Impact, **System:** AMIGA 1000 (min. 512 KB), **Preis:** ca. 149 DM, **Hersteller:** Aegis Development Inc.,

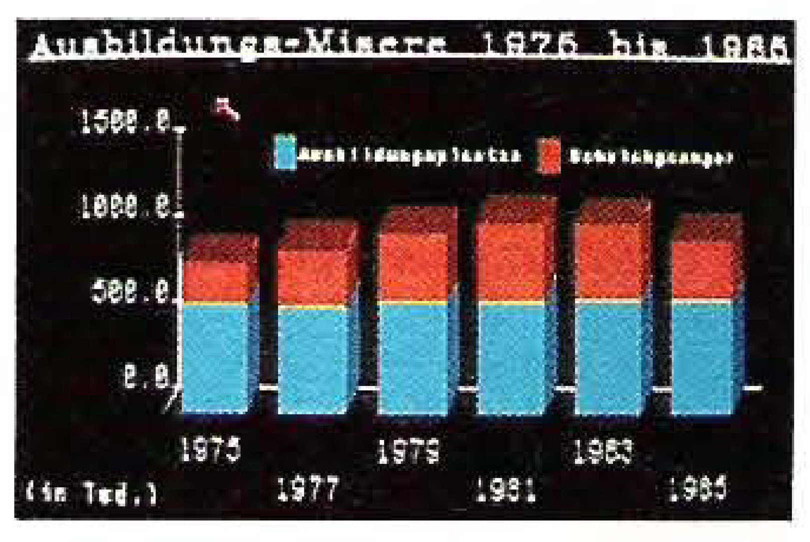
Allen Bemühungen Commodores zum Trotz haftet dem AMIGA in Deutschland noch immer das Image eines Heimcomputers an. Das ist in den USA anders. Dort hat sich der AMIGA schon so etabliert, wie bei uns der Atari ST, und es werden hervorragende Anwenderprogramme entwickelt. Gleich eine ganze Serie davon stammt von der Firma **AEGIS.** Ein besonderer Leckerbissen dieser Serie ist das Programm **Impact,** mit dem man jeden Zahlenfriedhof in farbensprühende Grafiken umwandeln kann.

Das zu IMPACT mitgelieferte, in s/w illustrierte Handbuch ist relativ umfangreich und macht nicht zuletzt auf Grund des gelungenen Einstiegsteils einen guten Eindruck. Das dürfte allerdings vielen Anfängern nichts nützen, da die Anleitung nur in englisch ausgeliefert wird. Nach dem Laden des Programms steht es vollständig im Speicher; lästige Nachladezeiten entfallen. Das Programm besteht aus fünf ineinandergreifenden Teilen, die aus einem gemeinsamen Menü aufgerufen werden: Graph Page, Slide Page, Table Builder, Icon Editor und Show Creator.

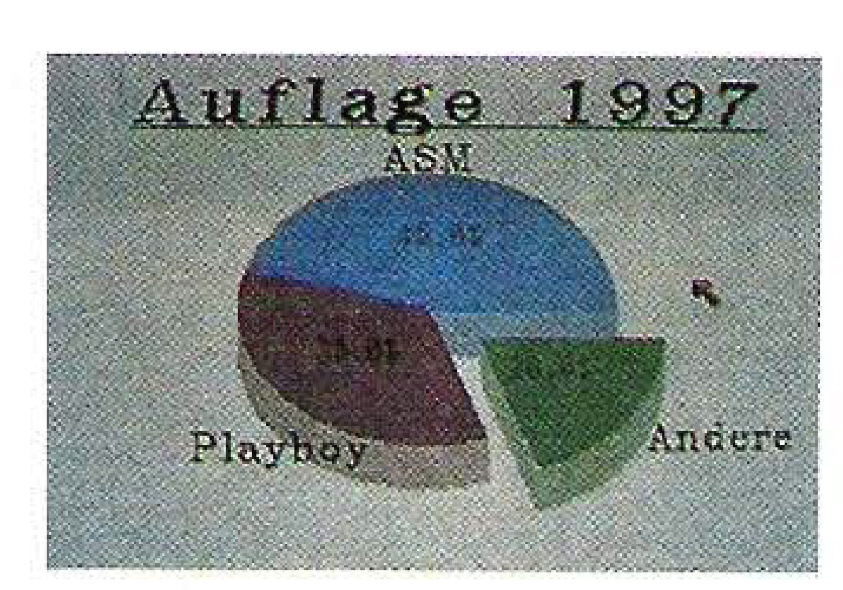
Die Graph Page ist der Programmteil, in dem die darzustellenden Wertepaare eingegeben werden. Bis zu 20 Wertepaare können auf einmal eingegeben werden und bilden eine sogenannte Serie. Der Clou ist nun, daß bis zu acht Serien in einer Grafik gleichzeitig dargestellt werden können. Ein progressiver Versicherungsvertreter könnte also versuchen, die Beitragsentwicklung von acht verschiedenen Versicherungen über 20 Jahre hinweg auf einen Blick darzustellen (er darf es aber nicht, denn vergleichende Werbung ist in der BRD verboten!). Nach Eingabe aller Wertepaare können diese nun grafisch dargestellt werden. Dazu stehen vier verschiedene Grundformen zur Verfügung, nämlich Balken-, Linien-, Torten- und Icon-Grafik. Die Icon-Grafik ist ein Spezialfall der Balkengrafik, wobei die Höhe eines Wertes anstelle massiver Balken durch übereinandergetürmte rechteckige Bildchen, Icons genannt, angezeigt werden. Balken- und Tortengrafiken können wahlweise auch dreidimensional gezeigt werden. Während Torten- und Icongrafiken grundsätzlich nur eine Serie zeigen, können durch Balken- und Liniengrafik mehrere Serien verbildlicht werden. Eine Besonderheit der Tortengafik ist es, daß einzelne Stükke herausgezogen werden können. Daneben existieren noch andere Variationsmöglichkeiten, die für eine enorme Flexibilität der grafischen Möglichkeiten sorgen. Zusätzlich besitzt die Graph Page einen EDIT-Modus, in dem jeder Teil der Grafik per Maus angewählt werden kann. Der so markierte Teil kann jetzt bearbeitet werden. Zur Verfügung stehen die Funktionen Löschen, Verschieben, Kopieren, in der Größe verändern und, wenn es sich um eine Tortengrafik handelt, können einzelne Stücke aus dem Kuchen herausgezogen werden. Bei allen Operationen wird allerdings kein Pinsel in Form des markierten Teils benutzt. Stattdessen werden alle Operationen mit einem Rechteck in der Größe des markierten Teils durchgeführt. Dabei entstehen oft Positionierungsprobleme, und man kommt sich vor wie beim Schiffeversenken: Man zielt blind. Bei Tortengrafiken treten zwei weitere Probleme auf. Zum einen verrechnet sich das Programm manchmal bei den Prozentzahlen, mit denen die Stücke beschriftet werden, so daß die Summe der Prozente auch mal 95 betragen kann. Zum anderen wird beim Herausziehen eines Tortenstückes meistens dessen Beschriftung überdeckt. In beiden Fällen hilft nur die Neubeschriftung von Hand. Wenn man sich für eine Darstellungsart entschieden hat, wird die Grafik in die Slide Page übernommen. Die Slide Page ist der Programmteil, in dem die endgültige Grafik entsteht. Wer Text in die Grafik einbringen möchte, kann den Text nun entweder direkt in die Slide Page hineinschreiben oder ihn zunächst vorbereiten. Zur Textvorbereitung dient der Table Editor, der eine kleine Textverarbeitung darstellt. Der Text kann komfortabel editiert werden und anschließend in die Slide Page übernommen werden. Der Icon-Editor hat wiederum etwas mit der Grafik im engeren Sinne zu tun. Hier können die oben erwähnten Icons gebastelt werden. Der letzte Teil des Programms ist der Show Creator. Mehrere Grafiken können zu einer separat abspielbaren Show zusammengebunden werden, die sogar weitergegeben werden darf. Für jedes einzelne Bild der Show kann dabei angegeben werden, wie und wie lange es sich meldet und verabschiedet, nämlich durch Ein- und Ausblenden sowie Abwärts- und Aufwärtsscrollen. Das sind noch lange nicht alle Möglichkeiten des Programmes. In IMPACT ist ein richtiges Malprogramm integriert, das es mit den Befehlen Draw, Arc, Line, Frame, Circle, Text und Grid zuläßt, Grafiken spielend in Kunstwerke umzuwandeln. Sogar 9 Malstiftstärken bzw. -formen stehen zur Verfügung. Der Gipfel des Malkomforts wird bei IMPACT durch das schon von anderen AEGIS-Programmen bekannte Fast-Menü erreicht. Das Fast-Menü bietet in einem frei verschiebbaren Fenster die Möglichkeit, die Malprogrammfunktionen und die Farbwahl durch einen einzigen Mausklick anzuwählen. Positiv fällt beim Malen vor allem die Undo-Funk-



tion auf. Das Besondere daran ist, daß bei jedem Aufruf ein weiterer Schritt rückgängig gemacht wird und hängt mit der Art zusammen, wie IMPACT intern die Grafiken verwaltet. Herkömmliche Malprogramme legen eine Kopie der Arbeitsseite im Speicher an, die nach jedem Befehl aktualisiert wird. Der Undo-Befehl schaltet dann lediglich auf die noch nicht aktualisierte Kopie um. IMPACT dagegen speichert die Daten der Grafiken im RAM, also beispielsweise den Anfang- und den Endpunkt einer Linie. Das ist speicherplatzsparend und ermöglicht Tricks wie die unbegrenzte Undo-Funktion. Andererseits macht es sich durch kurze Wartezeiten störend bemerkbar, wenn ein Grafikteil beispielsweise von einem Window überlagert wurde und erst wieder aus den nackten Daten aufgebaut werden muß. Gut gelöst wurde bei IMPACT die Farbwahl. Es stehen 16 Farben und 16 vordefinierte Muster zur Verfügung, die aus dem Fast-Menü oder auch aus dem normalen Menü gewählt werden. Die einzelnen Farben können per Schieberegler in jede andere der 4096 Amiga-Farben umgewandelt werden und werden zusammen mit der Grafik auch auf Diskette abgespeichert. Im übrigen steht ein freidefinierbares Gittermuster zum Unterlegen der Grafiken zur Verfügung. Damit läßt sich ein einmaliger räumlicher Eindruck erzielen. Zur Beschriftung der Grafik bietet IMPACT fünf verschiedene Schriftarten in Punktgrößen von 4 bis 18 an. Auch hier wurde auf Speicherschonung Wert gelegt. Auf der Diskette befindet sich der Zeichensatz nämlich nur in einer



Größe, die dann in die anderen Größen umgerechnet wird. Der Text kann unterstrichen, fett, kursiv, umrandet und mit Schatten dargestellt werden. Auch bei diesem Programmpunkt entstehen Wartezeiten, da alle Schriftarten erst durch Umrechnung der Grundschriftart entstehen. Die Schrift kann in allen Farben dargestellt werden. Sogar die Farben der Umrandung und des Schattens werden separat eingestellt. Durch all diese Funktionen sind der Kreativität des Benutzers bei der Beschriftung praktisch keine Grenzen gesetzt. Die erstellten Slide Pages können mit IMPACT ausgedruckt werden. Dabei kann der Benutzer nur die Breite und Höhe der Druckausgabe in Einzelpunkten angeben, obwohl z. B. ein Rand links manchmal von Nutzen wäre. Leider können die Grafiken nicht mit anderen Programmen ausgedruckt oder bearbeitet werden, denn die Bilder werden nicht im IFF-Format, sondern wiederum als Grafikdaten auf der Diskette abgespeichert. Wer IMPACT benutzt, kommt übrigens um einen Farbdrucker nicht herum, da die Druckergebnisse mit einem Schwarzweißdrucker mehr als unbefriedigend sind.
IMPACT ist einer der besten Schritte in Richtung Business auf dem AMIGA. Natürlich gibt es auch einige Schwachpunkte, wie den insgesamt langsamen Programmablauf. weil dadurch aber auch Vorteile wie Speicherplatzersparnis entstehen, können diese Nachteile in Kauf genommen werden. Schwerwiegender ist es, daß IMPACT bis jetzt nur auf dem AMIGA 1000 voll funktioniert, weil es das antiquierte Kick-



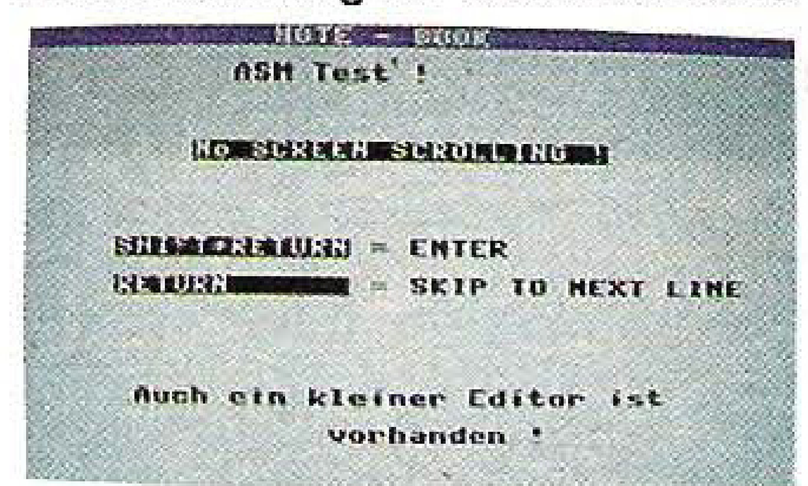
start 1.1 benötigt. Meine Versuche mit Kickstart 1.2 ergaben, daß das Programm zwar anfangs funktioniert, aber zumeist bei Aufruf der Diskettenoperationen den Geist aufgibt. Ich hoffe, daß AEGIS bald eine Neuauflage herausgibt, denn ein derart nützliches und vielseitiges Programm hätte ein Update verdient. *Guido Coenen*

Positiv: Freie Farbwahl, voll mausorientiert, einfache Bedienung, hervorragendes Undo, relativ günstiger Preis, keine Ladezeiten, umfangreiche Anleitung, Fast-Menü, kein Kopierschutz.

Negativ: Läuft nur auf AMIGA 1000, keine PAL-Unterstützung, spartanische Druckfunktion, langsamer Bildaufbau, Anleitung nur in Englisch, keine Umlaute, unpraktische EDIT-Funktion.

Moderne Benutzeroberfläche für den C16/Plus 4

Programm: PAOS, **System:** C16, Plus 4, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Basys Soft, Jürgen Wagner, Forstgasse 19, 3440 Eschwege
Es ist kaum zu glauben, was mittlerweile an Software für den kleinen C16 angeboten wird. Sogar eine Art Benutzerschnittstelle, wie man sie vom C64 GEOS her kennt, wird jetzt unter der Bezeichnung **PAOS** angeboten. Das Kürzel PAOS steht übrigens für die professionelle Bezeichnung PROGRAMMER ASSISTANCE OPERATING SYSTEM.
PAOS ist eine Benutzerschnittstelle, die resident im Speicher abgelegt wird. Es versteht sich von selbst, daß dies für den Programmierer bedeutet, daß er nun wesentlich weniger Speicherplatz zur Verfügung hat. Insbesondere macht sich dies beim C16 bemerkbar, der mit einem Restspeicherplatz 2291 Bytes nahezu unbrauchbar wird.
Aus diesem Grunde scheint mir PAOS wohl eher für den PLUS 4 bzw. für den Besitzer einer Speichererweiterung interessant zu sein, da hier immerhin 50685 Bytes frei bleiben.
Entwickelt wurde das Programm offensichtlich nur für Diskettenbesitzer, da keinerlei Kassettenoperationen unterstützt werden. Nachdem das Programm resident im Speicher installiert ist, kann auf die gewohnte Art programmiert bzw. gespielt werden. Lediglich die oberste Bildschirmzeile erinnert ständig an das aktivierte



PAOS-System. Basic-Programme, welche nicht den vollen Speicher ausnutzen, können also auch bei einem aktivierten PAOS-System ohne Probleme geladen und gestartet werden. Bei Maschinenprogrammen, wie sie wohl heute die Regel sind, sollte man allerdings das Programm nicht verwenden. Im Test reagierte PAOS mit einem wunderschönen ABSTURZ auf unsere MC-Spiele.
Nun aber zum eigentlichen Sinn von PAOS. Durch das Betätigen der ESC-Taste gelangt man jederzeit in den eigentlichen Betriebssystem-Modus. Mit einem sichtbaren Pfeil, welcher über den Joystick gesteuert wird, hat man nun die Möglichkeit, eins von drei Pull-Down-Menüs (zumindest Pull-Down-ähnlichen Menüs) zu aktivieren. Dies geschieht wie üblich über eine Statuszeile, welche am oberen Bildschirm dargestellt wird, und die Menüpunkte DISK, WORKBANK und OPTION zur Verfügung stellt.
Klappt man allerdings das DISK-Menü auf, so wird so mancher doch etwas enttäuscht sein. Hier stehen lediglich Befehle zum Formatieren, Löschen, Scratchen u.s.w. zur Verfügung. Alles Befehle, die bekanntlich auch vom Basic erreichbar sind. Vorteilhaft ist lediglich der einfache Aufruf, welcher durch das bekannte Anklicken ausgelöst wird.
Etwas interessanter ist schon der Menüpunkt WORKBANK, welcher immerhin erlaubt, die Farbe einzustellen, einen Tastaturklick zu aktivieren, Tastatur-Wiederholungsfunktion einzuschalten und ähnliches. Interessant ist allerdings die Möglichkeit, die LIST-Routine so zu modifizieren, daß diese mit dem JOYSTICK gesteuert werden kann.
Der letzte Menüpunkt OPTION erlaubt schließlich die bekannten Funktionen wie RESET, OLD, MERGE, DIRECTORY oder ähnliches.
Interessant erscheinen mir auch in diesem Untermenü le-



diglich die Funktionen zum Ausgeben eines Bildschirminhaltes auf einem MPS-Drucker. Alles in allem hat mich das PAOS-System nicht ganz so überzeugt, wenn auch die Bedienung äußerst einfach vonstatten geht. Wer allerdings noch nicht im Besitz eines MERGE, OLD oder HARDCOPY-Utilities ist, der findet hier vielleicht eine preiswerte Lösung. *F. Brall*



Positiv:
Einfache Bedienung. Nützliche Utilities

Negativ:
Benötigt viel Speicherplatz. Verträgt sich nicht mit Maschinenprogrammen

ANWENDER

Aller guten Dinge sind drei!

Programm: Final Cartridge III, **System:** C64/C128, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Riska b.v. Home & Personal Computers, Wolphaertsbocht 236, 3038 MV Rotterdamm.

Ja, es ist eigentlich kaum zu glauben, da ist **FINAL CARTRIDGE II** erst kurz auf dem Markt, da gibt es schon die dritte Version. Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns eine Vorab-Version dieses interessanten Moduls. Etwas verwundert hat uns anfangs das große Format der Verpackung. Dies beruht aber darauf, daß das Modul ein 64k-Programm besitzt, und dementsprechend viele Funktionen besitzt. Leider ist die umfangreiche Dokumentation, etwa 50 Seiten DIN A4, in Englisch gehalten, soll jedoch in kürze durch eine deutsche Anleitung ersetzt werden.

Die Funktionen und Leistungen der ersten beiden Cartridges sind im großen und ganzen bei der neuen Version erhalten geblieben, wurden allerdings stark erweitert. Das Sensationelle ist hier die Bedienung, welche jetzt vollkommen über eine Benutzeroberfläche, ähnlich wie beim Commodore AMIGA, erfolgt. Schon nach dem Einschalten des Rechners meldet sich FINAL CARTRIDGE mit einer Menüleiste am oberen Bildschirmrand. Ein sichbarer Pfeil läßt sich entweder über Joystick oder eine Maus bewegen. Wie schon vom AMIGA oder ATARI ST bekannt, lassen sich jetzt Menüpunkte anklikken und Pull-Down-Menüs öffnen. Es ist fast kaum zu glauben, aber das Modul ermöglicht fast alles, was der Anwender sonst nur über zahlreiche verschiedene Tools erreichen konnte. So gibt es beispielsweise wie beim Amiga das PREFERENCES-Menü, welches noch dazu sehr ähnlich aufgebaut ist. Hier lassen sich beispielsweise Farben, Treiber oder ähnliche Einstellungen festlegen. Das Einstellen erfolgt übrigens in fast allen Menüs genauso wie beim AMIGA über Pfeil-Symbole welche angeklickt werden müßen.

Vergrößern lassen sich die einzelnen Menüs zwar nicht, aber das Verschieben, Schließen oder Übereinanderlegen klappt wie beim großen Vorbild. Weitere Fenster erlauben DEVICE-Einstellungen, Geräteadressen und viele weitere BASIC-Parameter zu verändern. Selbst ein Tastaturklick fehlt hier nicht. Interessanter wird es noch bei dem Pulldownmenü CLOCK, wo sich neben der Standard-Zeit auch eine Alarmzeit vorprogrammieren läßt. Unter den zahlreichen Utilities, welche ebenfalls per Knopfdruck bereit stehen, befindet sich sogar ein CALCULATOR. Ähnlich wie bei großen PC-Programmen (SIDEKICK u.s.w.) läßt sich somit jederzeit ein nützlicher Taschenrechner einblenden und natürlich auch nutzen.

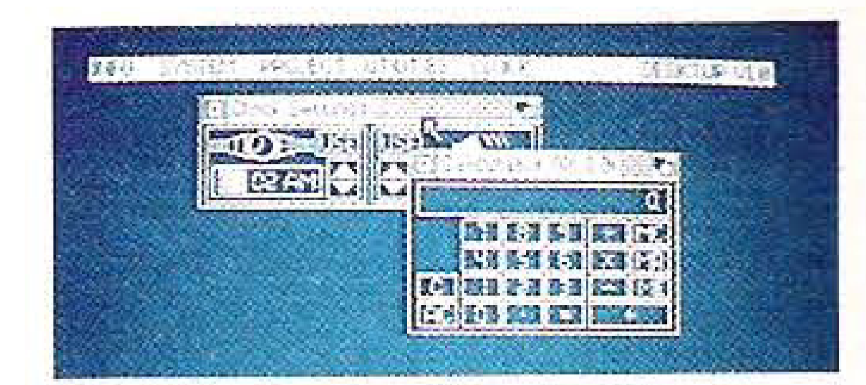
Unter der Bezeichnung NOTEPAD verbirgt sich, AMIGA-Fans werden schon wissen, ein echter Texteditor. Kein abschrekkender LINE-Editor sondern ein leistungsstarker Fullscreen-Editor. Auch der Editor glänzt durch zahlreiche Pulldownmenüs und Funktionen. So läßt sich beispielsweise die Schriftbreite sowie deren Stärke frei wählen. WORDWRAP ist mittlerweile Standard und wird deshalb auch vom NOTEPAD verwendet.

Neben diesen Funktionen ist natürlich auch der FREEZER erhalten geblieben. Ja, nicht nur erhalten, sondern sogar nochmals verbessert wurden. Im Test konnten sogar Programme wie ALLEYKAT, welche bisher nicht zu kopieren wären, ohne Probleme verarbeitet werden.

Auch der FREEZER wird vollkommen über Pulldownmenüs gesteuert. Neben BACKUP-Befehle für Kassette und Diskette existiert auch weiterhin der bekannte Maschinensprachmonitor sowie der Spritekiller. Ja sogar Funktionen zum Simulieren einer Autofeuertaste oder zum Verändern von Farben sind jetzt vorhanden. Der FREEZER wird über eine am Modul befestigte Taste aktiviert, danach kann das Programm verändert, gespeichert oder auch wieder gestartet werden. Im Test klappten beispielsweise „FREEZEreien" in 90% aller versuche. Wie sicher der Freezer allerdings wirklich ist, wird sich erst über eine längere Testzeit sagen können. Wir hatten zumindest den Eindruck, als sei der FINAL CARTRIDGE Freezer zur Zeit der stärkste FREEZER überhaupt.

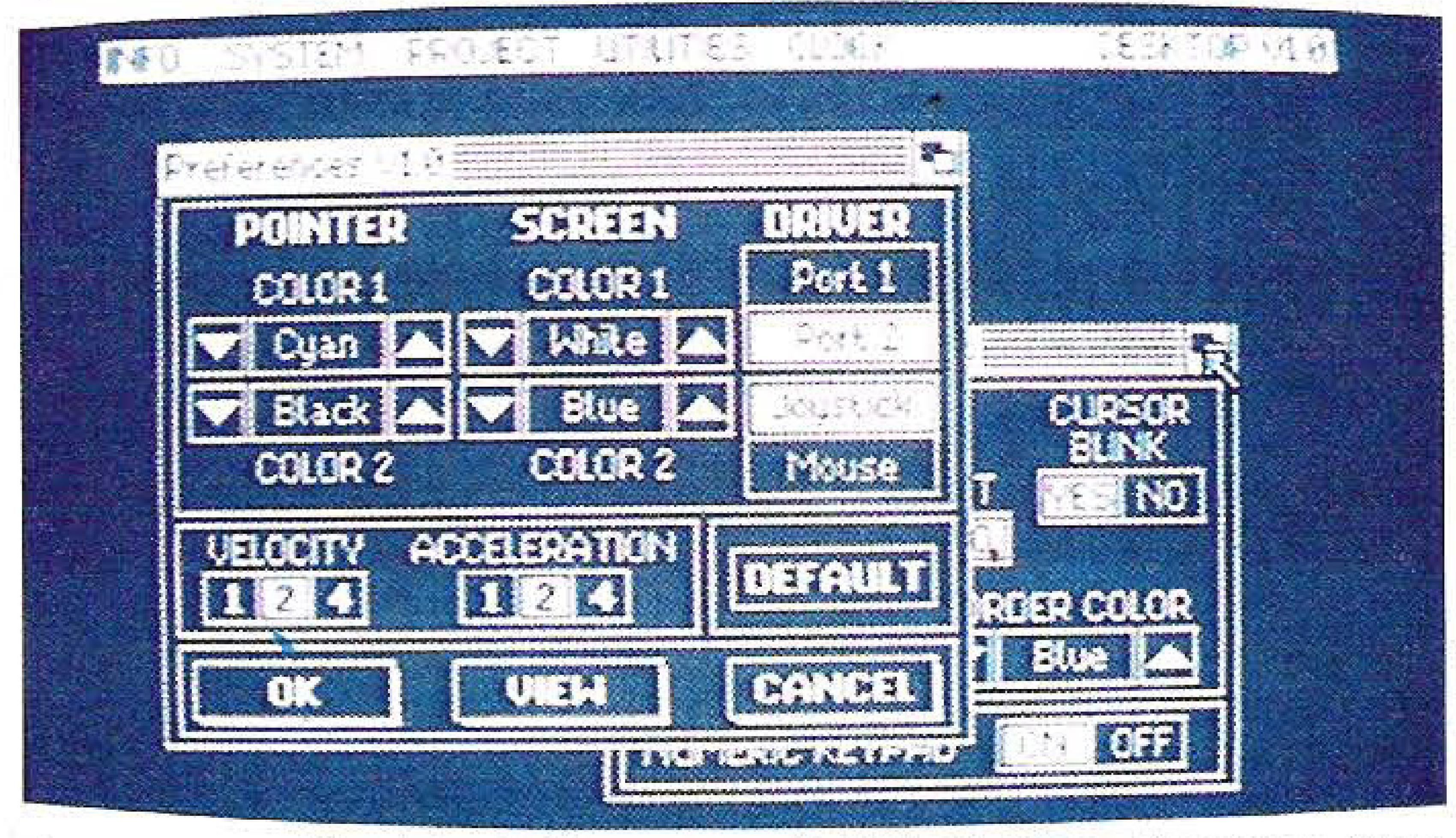
Aber auch die Möglichkeit, einen SCREEN auszudrucken, sprich HARDCOPY, sind bei dem neuen Modul nicht von Pappe. Zwar konnte dies bereits das ältere Modell, jedoch können jetzt zahlreiche Parameter verändert werden. Auf diese Weise kann ein SCREEN in der Praxis auf verschiedenen Drucker-Modellen ausgegeben werden. Ja sogar eine Druckerausgabe über die serielle Schnittstelle (RS232) ist jetzt möglich. Das Invertieren oder Seitwärtsdrucken macht dem neuen Modul ebenfalls keine Probleme. Es wurde auch hier wieder wirklich an alles gedacht.

Zu guter Letzt möchte ich noch die BASIC-Erweiterung erwähnen. Hier handelt es sich im wesentlichen um die Befehle, welche schon vom FINAL CARTRIDGE II bekannt sind. In erster Linie also um Toolkitfunktionen wie APPEND, AUTO, FIND u.s.w. Zwar alles Funktionen die einen nicht vom Hocker reißen, jedoch, wie man sie in der Praxis fast immer benötigt. Es ist ja schon von älteren Modulen her bekannt, daß diese Funktionen über eine Art BANK-Switching erreicht werden und dadurch keinen Speicherplatz belegen. Dies hat den Vorteil, daß sich FINAL-CARTRIDGE auch weiterhin mit fast allen Basic-Programmen verträgt. Selbst einige Maschinenprogramme verursachen hier noch keine Probleme.



Sollte es jedoch trotzdem einmal zu Problemen kommen, so läßt sich FINAL CARTRIDGE auch abschalten. Eine schöne LED zeigt übrigens jederzeit den Betriebszustand an. Übrigens trotz abgeschaltetem Modul läßt sich der Freezer jederzeit aktivieren.

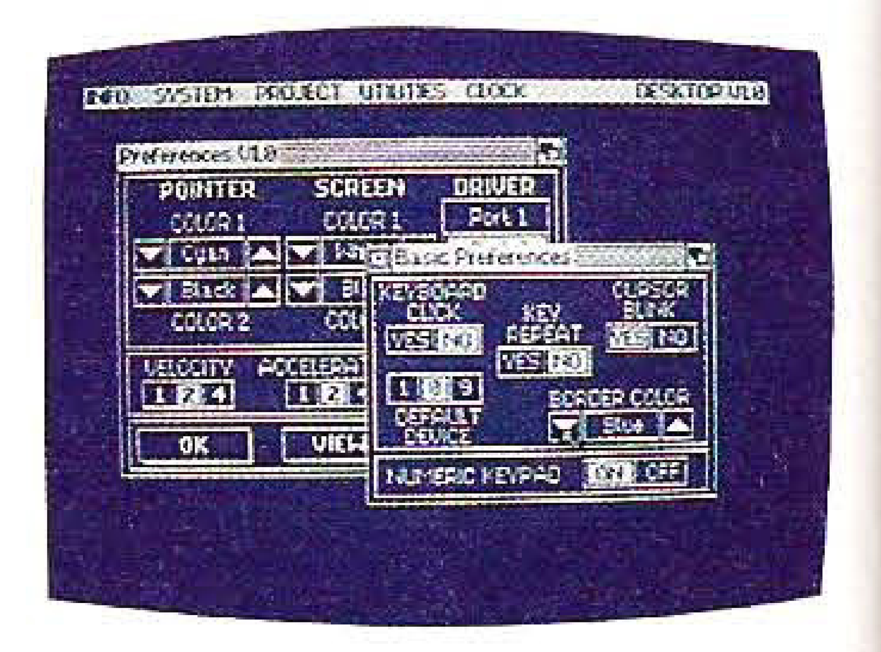
Alles in allem machte FINAL CARTRIDGE III einen sehr guten Eindruck auf uns. Man sieht mal wieder, daß das Sprichwort „Aller guten Dinge sind drei" nicht immer so daneben liegt. Insbesondere die zahlreichen Funktionen, das erweiterte Basic und der eingebaute Texteditor heben dieses Modul derzeit unter zahlreichen Konkurenzprodukten hervor.



Frank Brall

Positiv:
Einfache Bedienung über Pulldownmenüs. Erweitertes Basic. Leistungsstarker Freezer. Eingebauter Editor. Vielseitiger Maschinensprachemonitor. Zahlreiche Funktionen. Gutes Preis/Leistungsverhältnis.

Negativ
Bisher noch nichts festgestellt





Hardware **MN**

Michael Naujoks

Software

ATARI ST

Titel	DM
221 B Baker Street	44,90
Airball	75,90
Altair	59,90
Annalen der Römer	69,90
Arkanoid	44,90
Autoduell	75,90
Balance of Power	89,90
Barbarian	75,90
Baseball Gamestar	75,90
Brian Cloughs Football Fort.	75,90
Championship Football	75,90
Colonial Conquest	89,90
Crafton & Xunk	59,90
Creator	59,90
Deep Space	99,90
Extensor	59,90
Extravaganza	39,90
Flight Simulator II	99,90
Gauntlet	75,90
Golden Path	59,90
Guild of Thieves	75,90
Hades Nebula	59,90
Hardball	75,90
Indiana Jones	49,90
Into the Eagles Nest	59,90
Jupiter Probe	44,90
Mean 18 Golf	89.90
Metrocross	75,90
Metropolis	39,90
MGT	75,90
Outcast	29,90
Passengers on the Wind	75,90
Pirates of the Barbary	39,90
Portal	99,90
Roadrunner	75,90
Roadwar 2000	75,90
Sidewalk	59,90
Star Raiders	44,90
Sub Battle Simulation	75,90
Terrorpods	59,90
Time Bandit	89,90
TNT	59,90
Ultima 3	75,90
Vegas Gambler	59,90

SCHNEIDER CPC

Titel	Kass. DM	Disk. DM
3 Coin of Classics	29,90	
Action Pack	17,90	
Angle Ball	11,90	
Armageddon Man	39,90	
Black Magic	29,90	39,90
Bosconian	7,90	
Boy Racer	7,90	
Catch 23	27,90	39,90
Centurions	29,90	39,90
Championship Water-Skiing	29,90	39,90
Classix 1	22,90	39,90
Convoy Raider	29,90	39,90
Corridor Conflict	7,90	
Cricket International	7,90	
Death Wish 3	29,90	39,90
Dizzy	7,90	
Evening Star	27,90	39,90
Exolon	27,90	39,90
Flash Gordon	11,90	
Flunky	29,90	
Football Director	27,90	
Freedom Fighter	7,90	
Game Over	24,90	39,90
High Frontier	29,90	39,90
Hybrid	29,90	39,90
Indiana Jones	29,90	39,90
Indoor Sports	29,90	39,90
International Karate	11,90	22,90
Joe Blade	7,90	
Killed Until Dead	29,90	39,90
Mask	29,90	39,90
Mission Genocide	7,90	
Mission Jupiter	7,90	
Motos	11,90	
Mr. Weens and the She Vampires	27,90	39,90
Mystery of the Nile	24,90	39,90
Nick Faldo plays the Open	11,90	
Park Patrol	7,90	
Pro Golf	11,90	
Professional Ski Simulator	7,90	
Renegade	27,90	39,90
Rigel's Revenge	7,90	
Road Runner	29,90	39,90
Solomons's Key	29,90	49,90
Star Games II	29,90	
Streaker	7,90	
Survivor	29,90	39,90
Table Football	7,90	
Tai-Pan	27,90	39,90
Tenpin Challenge	7,90	
Throne of Fire	27,90	
Transmuter	7,90	
Warlock	27,90	39,90
Wizzball	24,90	37,90
World Class Leader Board	29,90	39,90
Z	7,90	

Amiga

Titel	DM
Barbarian	75,90
Bureaucrazy	99,90
Championship Football	75,90
Deja Vu	89,90
Garrison	69,90
Goldrunner	75,90
Guild of Thieves	75,90
Hollywood Poker	36,90
Kampfgruppe	89,90
Karate Kid 2	75,90
Leaderboard	75,90
Leaderboard Tournament	29,90
Marble Madness	89,90
Mean 18 Golf	89,90
Pawn	75,90
Portal	99,90
Roadwar 2000	75,90
SDI	89,90
Sinbad	89,90
Starglider	75,90
Super Huey	59,90
Suspect	89,90
Swooper	59,90
Terrorpods	59,90
Ultima 3	75,90
Uninvited	89,90
Winter Games	75,90
World Games	75,90

Sinclair Spectrum

Titel	DM
Angle Ball	11,90
Apocalypse	29,90
Bounces	9,90
Bubble Bobble	24,90
Call me Psycho	7,90
Dark Star	7,90
Death wish 3	24,90
Draughts Genius	11,90
Enduro	9,90
Flunky	29,90
Fruit Machine	7,90
Gambler	24,90
Guadalcanal	29,90
High Frontier	29,90
Hybrid	27,90
Indiana Jones	27,90
International Karate	19,90
Jack the Nipper II	24,90
Last Mission	27,90
Mask	24,90
Mayhem	7,90
Mercenary	29,90
Ocean Conqueror	11,90
Park Patrol	7,90
Peter Shiltons Handball Maradona	11,90
Plexar	11,90
Professional Ski Simulator	7,90
Rapid Fire	7,90
Renegade	24,90
Rescue	7,90
Sidewize	24,90
Smash out	7,90
Soft& Cuddly	7,90
Solomon's Key	27,90
Spy vs Spy III	29,90
Star Games II	29,90
Supernova	7,90
Supersprint	29,90
Survivor	29,90
Sword&Shield	7,90
Tai-Pan	29,90
Tube	27,90
War Cars	11,90
Wiz	24,90
Wizzball	24,90
Xecutor	24,90

ATARI

Titel	Kass.	Disk.
Amourote	7,90	–
Arkanoid	27,90	39,90
Astro Droid	24,90	29,90
Autoduel	–	59,90
Aztec Challenge	7,90	–
Battle Cruiser	–	75,90
Battle of Antietan	–	89,90
Boulderdash	11,90	–
Boulderdash II	11,90	–
Brian Gloughs Football Fort.	44,90	54,90
Brimstone	–	75,90
Broad Sides	–	75,90
Carrier Force	–	89,90
Colonial Conquest	–	75,90
Colossus Chess 4	29,90	44,90
Conflict in Vietnam	44,90	59,90
Deeper Dungeons	–	22,90
Essex	–	75,90
Flight Night	29,90	44,90
Footballer of the Year	29,90	44,90
Gountlet	29,90	44,90
Gettysburg	–	89,90
Hell Cat Ace	29,90	44,90
Invasion	7,90	–
Joy & the Cavernes	–	24,90
Kampfgruppe	–	89,90
Leaderboard Tournament	16,90	22,90
Living Daylights	29,90	–
Mig Alley Ace	29,90	44,90
Mittle Race	7,90	–
Mind Wheel	–	75,90
Nato Commander	29,90	44,90
Pawn	–	59,90
Phantom	24,90	29,90
Pirates of the Barbary	–	29,90
Pay off	11,90	–
Power Down	7,90	–
Rebel Charge at Chickamanga	–	75,90
Space Lobsters	24,90	29,90
Spitfire Ace	29,90	44,90
Sprong	24,90	29,90
Ultima 3	–	59,90
Warship	–	89,90
Wishbringer	–	75,90
Witness	–	75,90
World Cup Manager	29,90	39,90

IBM-Kompatible

Titel	DM
221 B Baker St.	69,90
ACE	59,90
AM/FM Trivia 1	34,90
AM/FM Trivia 3	34,90
Amazon	69,90
Annals of Rome	59,90
Arkanoid	59,90
Armchair Quarterback	29,90
Backgammon	29,90
Blackjack	29,90
Calendar and Stationery Maker	29.90
Defender of the Crown	69,90
Dragonworld	69,90
Eden Blues	69,90
Fahrenheit 451	69,90
Football Manager	45,90
Games Compendium 1	14,90
Gamma Games	49,90
Greeting Card Maker	29,90
Intuit IS-2000	399,00
King's Quest III	59,90
Lord of the Rings	59,90
Macadam Bumper	69,90
MS-DOS 3.2 + GW-Basic 3.2	269,00
Nine Princes in Amber	69,90
Ogre	69,90
Passengers on the Wind	69,90
Perry Mason	69,90
Poker	29,90
Rendevous with Rama	69,90
Rock'n Wrestle	59,90
Saboteur II	49,90
Scrabble	89,90
Shogun	59,90
Sign and Banner Maker	29,90
Space Quest	59,90
Super Sunday	44,90
Tac Team Wrestling	69,90
Wheel of Fortune	29,90
Where in the World is Carmen S.	89,90
Wizard's Crown	74,90
Wolrd Class Leader Board	69,90
World Series Baseball	59,90

Joyce

Titel	DM
Academy	69,90
ACE	59,90
Bounder	49,90
Brian Clough's Football Fortunes	69,90
Desktop Publisher	99,90
Distractions	59,90
Faktum 10-H	95,90
Fourth Protocol	49,90
Frank Bruno's Boxing	69,90
Guardian & Blagger	44,90
Guild of Thieves	79,90
Head over Heels	49,90
Leader Board	69,90
Living Daylights	44,90
Masterfile 8000	149,90
Multi-Database & Toolkit	49,90
Newdesk International	169,90
Pawn	85,90
PSI 5 Trading Company	69,90
Quiwi	69,90
Starglider	79,90
Steve Davis Snooker	49,90
Strike Force Harrier	69,90
Tasprint 8000	49,90
Tasword 8000	89,90
Tasword 8000 (deutsch)	149,00
Tau-Ceti	69,90
Trivial Pursuit (Genus)	59,90

Commodore C 64/128

Titel	Cass.	Disk
Action Pack II	17,90	–
Alice in Videoland	11,90	–
Armageddon Man	39,90	44,90
Black Magic	29,90	44,90
Boulderdash	11,90	–
Boulderdash II	11,90	–
Bridge of Frankenstein	29,90	39,90
Cosmonaut	7,90	–
Convoy Raider	29,90	44,90
Dead Ringer	17,90	–
Deceptor	29,90	44,90
Destructo	7,90	–
Doc the Destroyer	27,90	44,90
Eddie Kidd	7,90	–
Epic Epyx	29,90	44,90
Evening Star	25,90	37,90
Fifth Quadrant	27,90	39,90
Frenesis	7,90	–
Hell Cat Ace	29,90	39,90
Hero	7,90	–
Hocus Focus	11,90	–
Hyperforce	7,90	–
Jackle & Wide	7,90	–
Kikstart 2	7,90	–
Killer Ring	17,90	-
Laurel & Hardy	29,90	44,90
Lazer Force	7,90	–
Living Daylights	29,90	–
Max Torque	27,90	39,90
Mean City	29,90	39,90
Mermaid Madness	7,90	–
Mystery of the Nile	24,90	39,90
On Court Tennis	7,90	
Passengers on the Wind	39,90	44,90
Pirates	44,90	59,90
Pirates in Hyperspace	7,90	
Realm	7,90	–
Re-Bounder	29,90	44,90
Renegade	25,90	37,90
Revs Plus	29,90	39,90
Road Runner	29,90	44,90
Run for Gold	7,90	–
Saboteur II	24,90	29,90
Slap fight	27,90	39,90
Snap Dragon	27,90	39,90
Solomon's Key	27,90	39,90
Spy vs Spy 3	29,90	44,90
Star Paws	17,90	34,90
Table Soccer	7,90	–
Tai-Pan	25,90	37,90
The Three Musketeers	29,90	44,90
Triaxos	29,90	39,90
Trio Hit Pak	29,90	44,90
Wizbiz	7,90	–
World Class Leaderboard	29,90	44,90
Zynaps	27,90	39,90

Portopauschale: DM 6, – (Ausland DM 12, –) entfällt bei Inlandsbestellungen ab DM 111, – Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an! Unbedingt Computer-Typ angeben!

MN-HobbySoft
Hard- und Software-Versand
Amtsgasse 3, 6940 Weinheim

Ladenverkauf Mo.-Fr.
13.00 bis 17.00 Uhr
Hotline: (0 62 01) 18 12 01

Dateiverwaltung mit allen Raffinessen –

Programm: Go Amiga! Datei, **System:** Amiga, **Preis:** bitte beim Hersteller erfragen, **Hersteller:** Softwareland AG, Franklinstr. 27, 8050 Zürich, Schweiz.

So langsam kommt die Softwarewelle ja auch auf dem Amiga ins Rollen, denn bisher schnitt sein harter Konkurrent, der Atari ST, im Vergleich des zur Zeit verfügbaren Softwareangebots um Längen besser ab. Doch die Verhältnisse scheinen sich auszugleichen. Erfreulicherweise werden nicht nur heiße Games auf dem Amiga angeboten, die ihm ja auch den Ruf eines reinen Spielecomputers einbrachten, sondern es werden auch vermehrt Anwenderprogramme auf den Markt gebracht, die vielleicht helfen, das zur Zeit zumindest unter den reinen Anwendern bestehende schlechte Image abzubauen. Trotzdem bleibt abzuwarten, wie die neue Software qualitativ abschneidet.

Ein Beispiel für qualitativ gute und ausgereifte Software ist das Dateiprogramm des schweizerischen Herstellers **SOFTWARELAND** namens **GO AMIGA! DATEI.** Das Programm, das von dem Programmiererteam GO AMIGA! entwickelt wurde, benötigte eine Fertigstellungszeit von einem guten Jahr. Diese doch relativ lange Zeit schlägt sich auch in der Qualität des Programms nieder. Doch bevor ich näher auf die einzelnen Features eingehe, möchte ich schnell die wichtigsten Daten kurz nennen:

-Eine Datei kann bis zu 32000 Datensätze umfassen, wovon jeder Datensatz aus 32 Feldern bestehen kann.

-Es gibt 10 verschiedene Feldtypen

-Datei ist ab einer Speicherkonfiguration von 1Megabyte Multitasking-fähig

und das Beste:

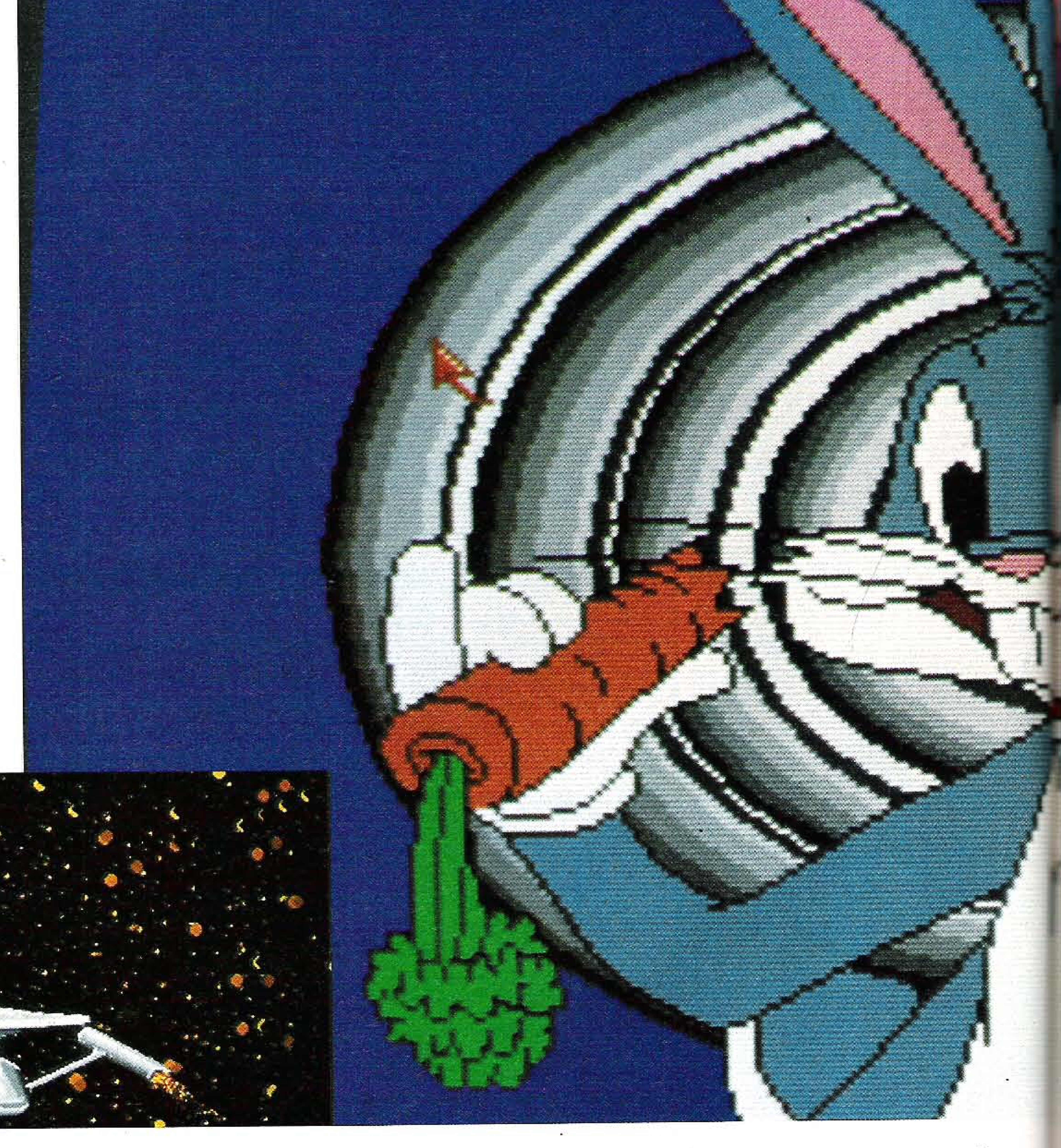
-Datei enthält eine Möglichkeit, Grafiken im IFF-Standard und Töne zu verwalten

Alle Funktionen können komfortabel und mühelos über die bekannten Pull-Down-Menüs abgerufen werden.

Nach dem Einladen der Dateiverwaltung sieht man bloß auf dem Bildschirm eine linierte Liste mit der Überschrift „Namenlos". Um nun eine Datei auf den Bildschirm zu bringen, wählt man auf der Menüleiste das Menü „Datei" an. Für die ersten „Spielereien" empfiehlt es sich, den Punkt „Öffnen" anzuwählen. Hier können nämlich gespeicherte Dateien wieder eingeladen werden. Zum Einarbeiten befindet sich auf der Systemdiskette eine Datei namens „Beispieldatei". Nach dem Ladevorgang erscheint die Datei auf dem Bildschirm und steht dem Anwender nun zu den ersten Tests zur Verfügung. Will man jedoch eine neue Datei erstellen, wählt man den Punkt „Neu erstellen" an. Der Bildschirm entspricht nun dem Anfangsbild. Im Menü „System" ist es möglich, die Uhr zu stellen und die Formate der Datums- und Zahlenausgabe sowie die Währung (16 verschiedene) festzulegen.

Jetzt möchte ich schnell die zwei verschiedenen Darstellungsmodi erklären. Der erste nennt sich Listenmodus. In ihm wird die gesamte Datei „in einem Rutsch" auf dem Bildschirm dargestellt. Um alle Datensätze, die natürlich nicht immer gleichzeitig auf den Bildschirm passen, anzuzeigen, kann man mittels Rollbalken, die sich am rechten und unteren Bildschirmrand befinden, alle Teile der Datei darstellen. Die einzelnen Datensätze sind untereinander und die dazugehörigen Datenfelder vertikal angeordnet. Zur Darstellung einzelner Datensätze, zur Eingabe neuer Datensätze und zur Pflege der bestehenden Datei dient der sogenannte Formularmodus.

Im Formularmodus wird die jeweiligen Datenfelder eines Datensatzes in von einander getrennten Rechtecken untereinander dargestellt. Mittels Rollbalken lassen sich sowohl die restlichen Felder eines Datensatzes (soweit noch vorhanden) als auch andere Datensätze auf den Bildschirm bringen. Die einzelnen Felder werden nur im Listenmodus errichtet.



echte Schweizer Präzisionsarbeit ☆☆☆

Dazu wählt man den Punkt „Feld erstellen" im Menü „Feld". Darauf erscheint ein Window, in dem man den Namen des Feldes und dessen Typ angeben muß.
Dies sind die 10 verschiedenen Typen:
1. Text (akzeptiert Buchstaben, Sonderzeichen und Zahlen)
2. Zahl (nur Zahlen, die später formatiert ausgegeben werden)
3. Datum (Datum im Format TT.MM.JJ)
4. Zeit (Zeit im Format SS:MM)
5. Telefonnr. (Zahlen, Bindestrich und runde Klammern)
6. Ja/Nein (nur „ja" oder „nein")
7. A-Z (Buchstaben und Leerzeichen)
8. Alpha (wie 7 + Zahlen)
9. Bild (Zeichen wie 1, jedoch stellen diese den Namen eines sich im IFF-Standard auf der Diskette befindlichen Bildes dar)
10. Ton (wie 9, jedoch Filename für Tonstück)

Weiterhin kann man noch Felder erstellen, die sich aus anderen Zahlenfeldern errechnen. Hierzu muß man den speziellen Punkt im Menü „Feld" anwählen. Die Spalten können im nachhinein noch beliebig modifiziert werden. Ist Datei fertig erstellt worden, wechselt man in den Formularmodus, indem man im Listenmodus das Wort „Neu" anklickt. In diesem Modus kann man nun seine Daten eingeben oder sie nach Belieben korrigieren. Auch hier besteht wieder die Möglichkeit, die Felder beliebig umzuändern. Die genaue Bedienung mit allen Kniffen und Tricken ist im Handbuch genaustens beschrieben.
Nach der Eingabe besteht natürlich der Wunsch, die Daten weiter zu verarbeiten. So können die Daten sortiert werden (sogar mehrfach) oder bestimmte Datensätze nach vielen Kriterien selektiert werden. Eine Möglichkeit, manche Daten vor fremden Augen zu schützen, läßt sich auch verwirklichen. Dazu werden manche Datenfelder (z.B. finanzielle Angelegenheiten) einfach auf dem Bildschirm mit einem schwarzen Streifen abgedeckt. Bei einem späteren Ausdruck wird diese Spalte dann gar nicht berücksichtigt.
Selbst das Ausdrucken zeugt wie das restliche Programm auch von purer Professionalität. Desweiteren besteht die Möglichkeit, die Gesamtmaske zu verändern (z.B. die einzelnen Texte links-, rechtsbündig oder zentriert auszugeben etc. etc.). Der absolute Knüller des Programms ist jedoch neben den ganzen anderen positiven Punkten die implementierte Grafik- und Tonverwaltung. Um Speicherplatz zu sparen, werden nur die einzelnen Filenamen in die Datei aufgenommen. Die Grafiken müssen wie auch der Sound im IFF-Standard, der von den meisten Malprogrammen (Deluxe Paint2, Aegis Images usw.) und Soundprogrammen (Future Sound, Perfect Sound) erzeugt wird, auf Diskette vorliegen.
Desweiteren gibt es auch eine Option, die einzelnen Bilder auf den Screen zu bringen oder den Sound durch den Lautsprecher zu jagen. Selbst auf eine Filmschau, in der man Ton und Grafik mischen kann, wurde nicht verzichtet. Man sollte sich unbedingt die auf der Diskette befindlichen Grafiken und die dazugehörigen Sounds „reinziehen". Als kleines „Bonbon" wurde noch eine Möglichkeit hinzugefügt, Telefonnummern, die in einer Datei gespeichert sind, durch einfaches Anklicken automatisch durch den Computer wählen zu lassen.
Ich glaube, dies dürfte so ziemlich jeden von den Qualitäten überzeugen, obwohl ich noch lange nicht alle Funktionen genannt habe. GO AMIGA! DATEI kann sich mit Recht als professionelle Dateiverwaltung betrachten, die einen neuen Standard setzt und bislang ihresgleichen sucht. Auch die dazugehörige Dokumentation ist echt gelungen. Mit vielen Beispielen werden dem Anwender die Möglichkeiten des Programms erläutert. Ein echter Tophit aus der Schweiz – eben echte Schweizer Präzisionsarbeit! Prädikat: Besonders wertvoll!

Torsten Blum



Positiv: sehr komfortable Gestaltung, Grafik- & Tonverwaltung, enthält alle Features einer Dateiverwaltung und vieles mehr, Multitasking-fähig, gute Dokumentation, Demodateien erleichtern das Einarbeiten
Negatives konnte ich während meines Testes „leider" nicht feststellen.

Grußkarten, Werbeplakate und Kalender schnell gemacht

Programm: Greeting Card Maker, Sign and Banner Maker, Calendar and Stationery Maker, **System:** IBM PC und 100% Kompatible, **Preis:** je Programm 35 DM, **Hersteller:** Green Valley Publishing, USA.

Wer wollte nicht schon immer mal statt der üblichen Zahlentabellen eine ansprechende Grafik mit seinem Drucker hervorzaubern? Leider scheiterte



dieser Wunsch oft an den mangelnden Zeichenfähigkeiten oder an dem zu teuren Zeichenprogramm. Eine Lösung, wenigstens teilweise, ergibt sich jedoch mit den neuen Programmen der Firma GREEN VALLEY PUBLISHING. Zwar eignen sich diese Programme lediglich für die Erstellung von Grußkarten, Werbeplakaten oder ansprechenden Briefköpfen, jedoch sind für diesen Zweck vorgefertigte Grafiken



verwendbar. Da mir der Preis mit ca. 35 DM je Anwendung relativ günstig erschien, war ich überrascht, was diese drei Programme leisten.

Alle drei Programme laufen auf dem IBM-PC und dessen Kompatiblen mit mindestens 256k Speicher. Als Grafikkarte wird die Monochrome Card, die Hercules Card und die Standard-Colorgrafikkarte akzeptiert.

Ebenfalls werden alle drei Programme ohne Anleitung ausgeliefert, da über einen entsprechenden Menüpunkt ein Hilfstext ausgedruckt werden kann. Im Test zeigte sich allerdings, daß die Bedienung der Programme dermaßen einfach abläuft, daß auch der Hilfstext nicht benötigt wird.

Ein weiterer Pluspunkt der Programme besteht darin, daß sich über den Menüpunkt PRINTER INSTALL fast alle nur denkbaren Drucker direkt anwählen lassen. Im Test verwendeten wir übrigens für alle Ausdrucke den Drucker STAR NL-10 mit Parallel-Interface, welcher keinerlei Probleme verursachte. Da alle drei Programme auch einzeln erworben werden können, möchte ich die Funktionsmöglichkeiten der Programme auch getrennt erläutern:

Das Programm **SIGN AND BANNER MAKER** ist, wie der Name schon verrät, zum Entwerfen von Vignetten oder Werbeplakaten gedacht. Nachdem man den richtigen Drucker-Treiber installiert hat, arbeitet das Programm vollkommen menügesteuert. Zuerst hat man die Wahl, zwischen 11 verschiedenen Rändern einen oder auch keinen auszuwählen. Während man mit den Cursortasten einen Rahmen anwählt, wird dieser grafisch auf dem Bildschirm dargestellt. Nachdem man sich für einen Rahmen entschieden hat, steht man vor der Wahl einer Schriftart. Leider stehen hier nur die Schriften Deville, Office, Tribune, Western, Utopia und Computer zur Verfügung. Hat man auch diese Wahl getroffen, so kann der eigentliche Text eingegeben werden. Ein spezieller Editor zentriert den Text bereit während der Eingabe. Neben der bereits angewählten Standardschrift ist es jetzt jedoch möglich, bestimmte Zeilen in einer anderen Schriftart oder Größe einzugeben. Leider läßt der Editor nur eine geringe Textlänge zu sowie lediglich die Wahl zwichen zwei verschiedenen Schriftgrößen. Trotz dieser Einschränkungen eignet sich dieser Texteditor durchaus für einen flotten Spruch, wie es unsere abgedruckten Beispiele demonstrieren. Nachdem der Text erstellt ist, hat man die Möglichkeit, unter 70 vorgefertigten Grafiken eine zum Text passende Zeichnung auszuwählen. Unter den vorgefertigten Grafiken befindet sich fast alles, was man sich denken kann, vom Schneemann, Baby, bis zum Monster Gozilla. Ist auch diese Qual der Wahl überstanden, geht es endlich zu PRINT-MENÜ. Hier kann man noch festlegen, an welcher Stelle die Grafik eingesetzt werden, und in welcher Größe das Ganze ausgedruckt werden soll. Leider wird der Text immer von oben in die Grafik eingesetzt, so daß es bei längeren Texten oft zu Überschneidungen mit der Zeichnung kommen kann. Hat man diese Schritte erfolgreich beendet, wird die fertige Karte auf dem Bildschirm dargestellt und anschließend auf dem Drucker ausgegeben oder kann auf Diskette abgespeichert werden. Es war überraschend, in welcher Qualität die Grafiken ausgedruckt wurden, wenn auch meiner Meinung nach die Druckerauflösung nicht voll ausgenutzt wurde.

Neben dem Erstellen von Vignetten eignet sich das Programm auch zum Ausdruck von großen Werbeplakaten. Die Bedienung und Arbeitsweise geht in diesem Fall auf die gleiche Weise vonstatten. Der Unterschied besteht lediglich darin, daß der Ausdruck im Querformat erfolgt und dadurch kaum einer Beschränkung in der Breite unterliegt.

Das Programm **GREETING CARD MAKER** ist in Bedienung und Arbeitsweise fast vollständig mit dem SIGN AND BANNER MAKER identisch. Auch die vorgefertigten Zeichnungen und Schriftarten unterscheiden sich nicht. Der Unterschied zum ersten Programm besteht lediglich darin, daß dieses Programm nur für Grußkarten gedacht ist und gleichzeitig Vorder-und Innenseite der Karte erstellt werden können.

Das letzte der drei nennt sich **CALENDAR AND STATIONERY MAKER** und eignet sich zum Erstellen von grafisch ansprechendem Briefpapier oder Kalendern. Auch dieses Programm ist in der Bedienung

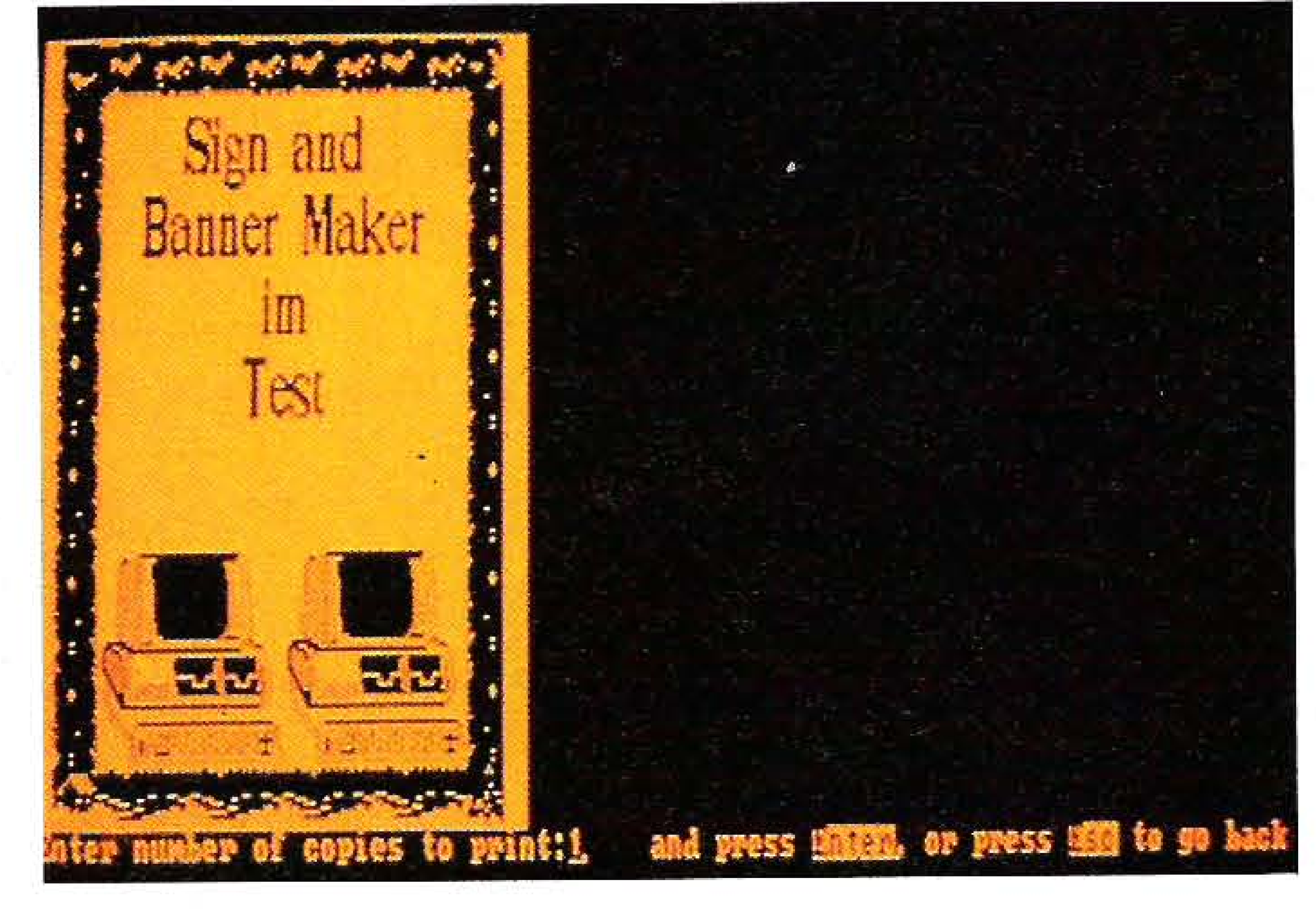


ähnlich wie die beiden anderen Programme, jedoch stehen hier einige Menüpunkte zusätzlich zur Verfügung. So kann beispielsweise gewählt werden, ob ein Kalender für das Jahr oder nur für eine Woche erstellt werden soll. Auch die Grafiken, die in den Kalender integriert werden können, sind identisch mit den Grafiken der anderen Programme. Lediglich der Texteditor wurde etwas den Bedürfnissen angepaßt. Eine weitere Möglichkeit ist hier auch das Erstellen von schmuckvollem Briefpapier, wobei Grafiken sowie Text am oberen sowie am unteren Blattende plaziert werden können.

Alles in allem erinnern die Programme etwas an NEWSROOM oder PRINTSHOP, heben sich jedoch durch den relativ niedrigen Preis positiv von diesen ab. Die einfache Bedienung sowie die riesige Anzahl vorgefertigter Grafiken sorgt für viel Kreativität. Also in jeder Hinsicht drei empfehlenswerte Programme. *Frank Brall*

Positiv:
Einfache Bedienung durch Menüs. Zahlreiche Drucker vordefiniert. Umfangreiche Grafikbibliothek. Gutes Preis/Leistungsverhältnis.

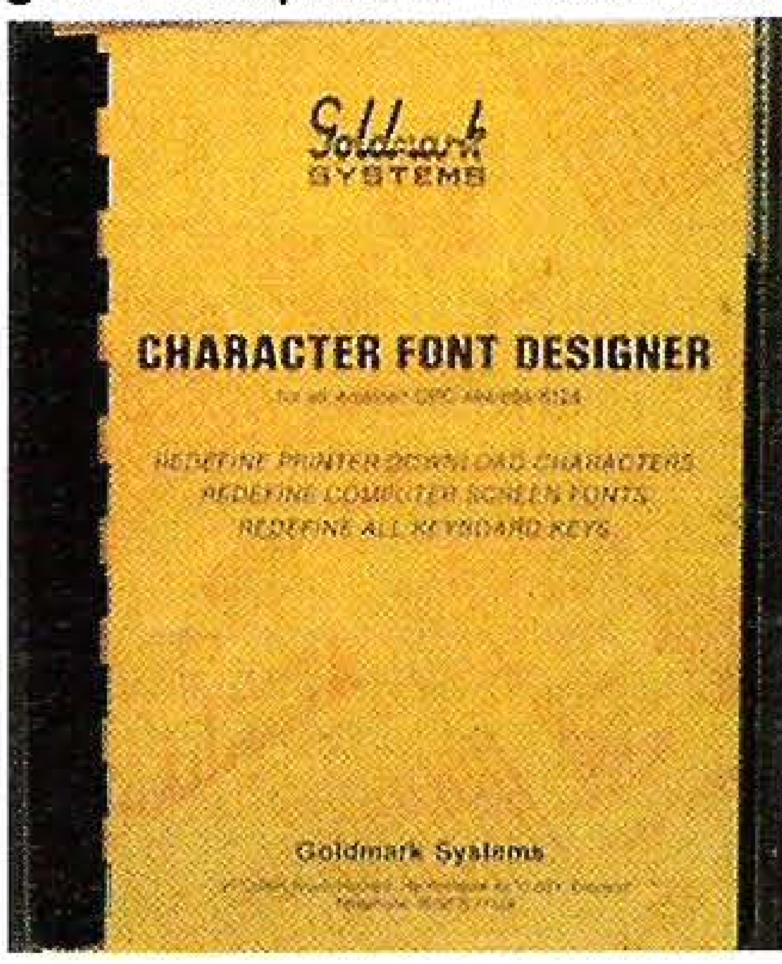
Negativ:
Nur sechs Schriftarten verwendbar. Grafik-Auflösung könnte besser sein.



Zeichensatz schnell selbst gemacht

Programm: Character Font Designer, **System:** CPC 464/664/6128, **Preis:** Auf Anfrage, **Hersteller:** Goldmark Systems.

CHARACTER FONT DESIGNER ist ein brandneues Programm zum Definieren von eigenen Grafikzeichen. Zwar gibt es schon mehr „Zeichensatz-Designer" als Biorhythmus-Programme, jedoch bietet dieser neue Designer eine ganze Ecke mehr als die üblichen Programme. Neben der Möglichkeit, eigene Zeichen für Spiele oder ansprechende Bildschirmausgaben definieren zu können, ist das Programm auch in der Lage, Zeichensätze für einen Drucker zu erzeugen. Das Programm unterstützt in diesem Zusammenhang vor allem die bekannten Druckertypen Amstrad DMP 2000 und DMP 3000. Aber auch andere Drucker, welche über eine „DOWNLOAD" - Möglichkeit verfügen, können ohne Probleme dieses Programm verwenden. Auf diese Weise wäre es also durchaus denkbar, daß beispielsweise ein Epson die Grafikzeichen des Schneider ausdruckt.
Die Bedienung des Designers ist äußerst einfach. Mit Hilfe der Cursortasten oder wahlweise auch mit dem Joystick kann ähnlich gearbeitet werden wie bei einer Benutzerschnittstelle mit Maussteuerung. In zwei verschieden großen Fenstern, für Printer und Bildschirm, läßt sich mit Hilfe der COPY-Taste ein beliebiges Pixel setzen oder auch wieder löschen. Gleichzeitig läßt sich mittels der Cursortasten sowie der COPY-Taste eine von zahlreichen Funktionen aktivieren. Hier stehen beispielsweise Funktionen zum Löschen, Editieren, Invertieren, Verschieben, Rotieren, Laden und Speichern zur Verfügung. Etwas nachteilig machten sich die Ausführungszeiten einiger Befehle bemerkbar, die immerhin bis zu einigen Sekunden dauerten. Diese Zeiten kamen offensichtlich dadurch zustande, daß der größte Teil des Programms in der Programmiersprache Basic entwickelt wurde. Vorteilhaft zeigte sich das Programm in Zusammenarbeit mit einem Datenträger, da durch einfache Umschaltung durch den Basic-Befehl TAPE bzw. DISC ein Disketten- bzw. ein Kassettenbetrieb möglich ist.



Abschließend halte ich den CHARACTER FONT DESIGNER zwar nicht für eine umwerfende Neuentwicklung, jedoch durchaus für ein nützliches Utility. Insbesondere die zahlreichen Funktionen sowie die Eigenschaft, auch Druckerzeichensätze zu erstellen, unterscheidet dieses Programm positiv von zahlreichen ähnlichen Produkten.
Frank Brall

Positiv:
Einfache Bedienung. Bildschirm- und Druckerzeichen editierbar. Übersichtlicher Bildschirmaufbau.
Negativ:
Nur englische Dokumentation, teilweise etwas langsame Ausführungszeiten

Ultra-Forth jetzt auch für C16, C116, Plus 4

Programm: Ultra-Forth Version 3.7. **System:** C64, Plus4, C16 mit mind. 32kByte. **Preis:** ca. 50 DM (Public Domain). **Hersteller:** Rainer Mertins, Antilopenstieg 6a, 2000 Hamburg 54.

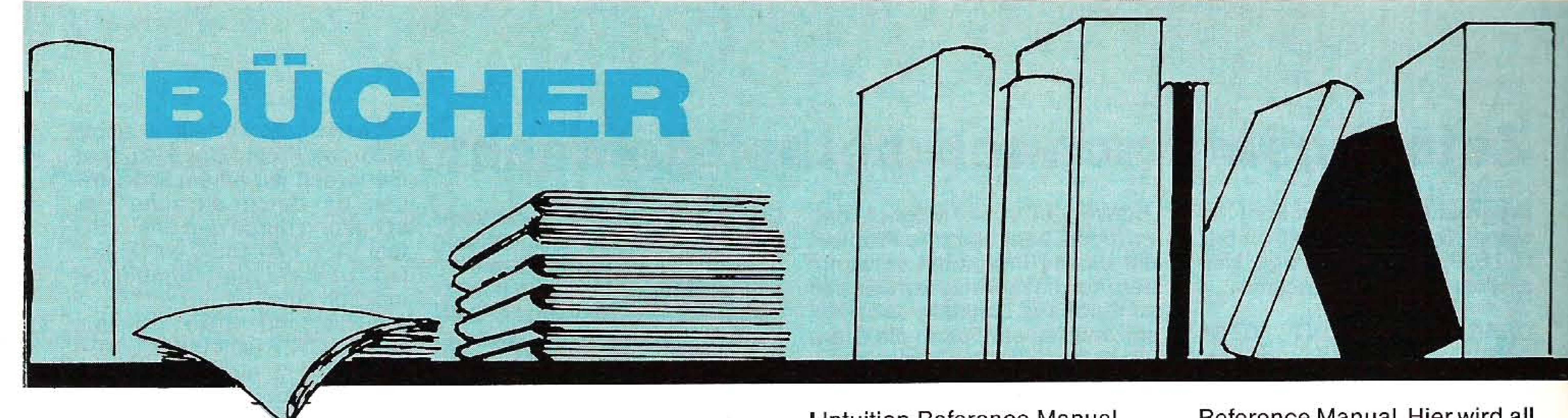
ULTRA FORTH ist eigentlich kein neues Produkt, denn dieser Compiler wird bereits seit einigen Jahren für den Commodore 64 angeboten. Atari ST-Besitzer sowie die Besitzer eines CP/M-Rechners kennen den Compiler auch unter der Bezeichnung VOLKSFORTH.
Da für den C16 sowie für dessen Bruder, den Plus 4, bisher kaum brauchbare Programmiersprachen angeboten werden, stellt der neue FORTH Compiler endlich eine Alternative zu Basic und Assembler dar. Da in der neuen Version der Sprachumfang des Compilers stark erweitert wurde, dürfte diese Version auch für den C64-Besitzer interessant werden.
Besonders interessant an ULTRA FORTH ist, daß dieser Compiler von den Autoren als PUBLIC - DOMAIN - Programm freigegeben wurde. Dies bedeutet, der Compiler kann ohne rechtliche Probleme frei kopiert und weitergegeben werden. Da zum Lieferumfang des Compilers zwei Disketten sowie eine ca. 200 Seiten starke Dokumentation gehören, wird allerdings ein bestimmter Unkostenbetrag nicht vermeidbar sein. Was man allerdings für einen so geringen Betrag bekommt, sprengt doch den Rahmen der üblichen C16 Programme.
ULTRA FORTH stellt nämlich den vollen FORTH 83-Standard zur Verfügung und unterscheidet sich dadurch nicht von leistungsstarken Compilern anderer Computersysteme. Er wird außerdem mit einem leistungsstarken Full-Screen-Editor, einem Tracer, einem Multitasker, einer Kassettenschnittstelle und zahlreichen Hilfsprogrammen geliefert. Auf diese Weise erhält man eigentlich nicht nur einen leistungsstarken Compiler, sondern praktisch ein ganzes FORTH-Entwicklungspaket.

```
*** Main Directory ***             cl04aug87
Erstes Info             00
Directory               01
Editor Telegramm        02
Zur Graphic             03
Turtle Demos            04
help                    0A ( Du bist in hex)
lokale FORTH-Gruppe     0B
Zahlenspiel             0C
relocate the system     0D
dump                    0E-0F
6502-Disassembler       10-16
cload csave             17-19
savesystem              1A
formatdisk              1B
copydisk                1C
2disk copy2disk         1D-1E
  frei                  1F-2F
  prg-file              30-54
Shadows                 55-79
  prg-file              7A-A9
FORTH-GESELLSCHAFT  (c) 1985 bp/ks/re/we
```

Zum Zeitpunkt unseres Tests stand uns allerdings lediglich eine Vorabversion zur Verfügung, da an der endgültigen Version noch gearbeitet wurde.
Interessant ist, daß ULTRA FORTH auch in der Lage ist, mit einer Datasette zusammenzuarbeiten, wobei allerdings ein Speicher von 64 kByte notwendig ist. Auch die langsamen Ladezeiten des üblichen Commodore-Verfahrens brauchen nicht gefürchtet zu werden, da ULTRA FORTH einen Kassetten-Schnellader (Supertape; 10 mal schneller) integriert hat. Eine zusätzlich installierte RAM-Disk erhöht die Zugriffszeiten auf bestimmte FORTH-Screens.
Eine Grafik-Schnittstelle, wie sie beispielsweise die C64-Version besitzt, ist allerdings bei der C16-Version vorerst nicht vorhanden.
Diskettenbesitzer haben es etwas einfacher, denn sie benötigen lediglich einen Speicherplatz von 32 kByte, um bequem mit dem Compiler arbeiten zu können.
Alles in allem bietet ULTRA FORTH eigentlich alles, was sich ein FORTH-Programmierer nur wünschen kann. Die Bedienung sowie die Funktionen halten sich streng an den Forth-Standard und wurden zusätzlich noch erweitert. Das umfangreiche deutsche Handbuch läßt so manches Standard-Forth-Buch vor Neid erblassen, wenn auch ein solches trotzdem empfohlen werden kann. Obwohl FORTH in den letzten Jahren in der Popularität stark gesunken ist, stellt dieses günstige Entwicklungspaket einen echte Alternative zum langsamen Commodore Basic dar.
Frank Brall

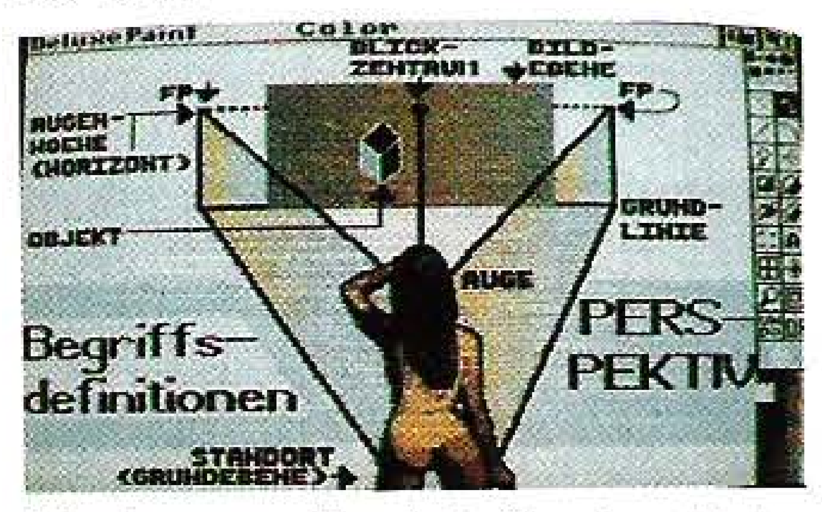
Positiv:
Erweiterte Version 3.7. 10-mal schnelleres Kassettenladeverfahren. Forth 83 Standard mit Erweiterungen. Full-Screen-Editor. Tracer. Multitasker. Public-/Domain-Version. Umfangreiche deutsche Dokumentation.

Negativ:
C16/Plus4-Version vorerst keine Grafikschnittstelle.

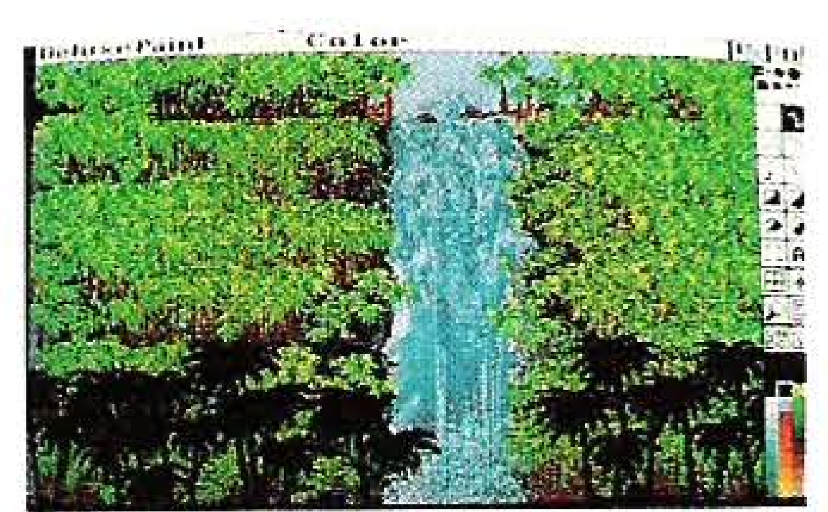


Professionelles Arbeiten mit Deluxe Paint II.

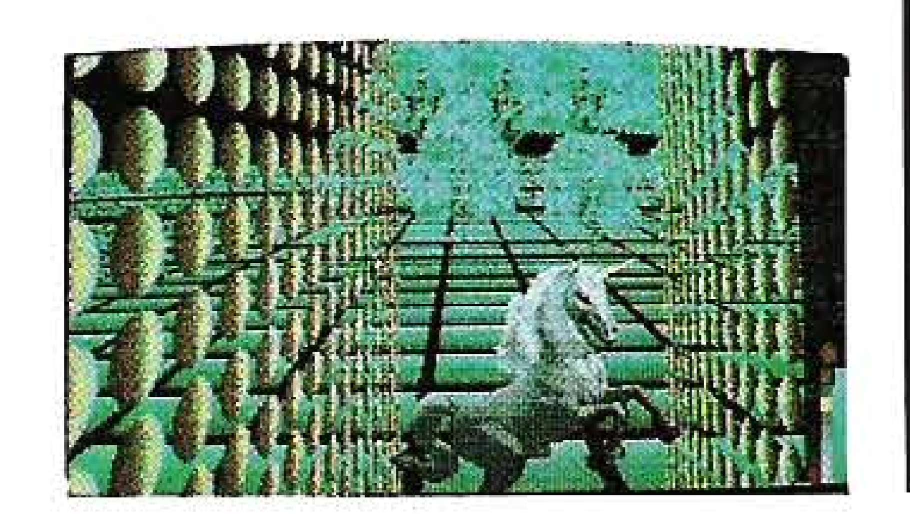
Verlag: Gabriel Lechner, Planegger Str. 1, 8000 München 60.
Preis: Buch 58 DM; je Diskette 28 DM.



Alle Leser, die sich für das Hobby „Zeichnen mit dem Computer" begeistern, und darüber hinaus einen Amiga sowie das Malprogramm DELUXE PAINT II besitzen, sollten sich für eine ausführliche Neuveröffenlichung zu diesem Thema interessieren: Der Verlag Gabriel Lechner aus München, bekannt geworden durch seine Veröffentlichung der „Amiga Art Maschine", hat mit dem Buch „Professionelles Arbeiten mit Deluxe Paint II" eine hervorragende Basis zu diesem Thema geschaffen!



In dieser rund 600 Seiten starken Abhandlung gibt es zu allen Fragen, bezüglich des zur Zeit wohl besten Malprogramms für den Amiga, ausführliche Antworten, Tips und Anleitungen. In insgesamt sieben Kapiteln werden sehr detailliert folgende Schwerpunkte behandelt:
1. Die grafischen Fähigkeiten des Amiga.
2. Grundtechniken der Bildgestaltung.



3. Erste Schritte mit Deluxe Paint II
4. Special Effects.
5. Computer Atelier
6. Tips, Tricks und Utilities
7. Animation

Unter anderem gibt es Anleitungen zum Zeichnen von Comics, Digitalisieren und Retuschieren, Übertragungen von Illustrationen und Fotos in den Computer, Aquarellmaltechniken, Storyboardzeichen, Fantasy Illustrationen, Schriftgestaltung, Landschaftsentwürfe, Portrait- und Aktzeichnen wie auch Perspektiv-Techniken.



Im Buch finden sich über 200 Illustrationen, welche allerdings nur in Schwarz/Weiß abgedruckt sind. Wer Interesse an farbigen Vorlagen und Beispielen hat, kann beim gleichen Verlag auch zwei zusätzliche Disketten bestellen, die auch Animationssequenzen enthalten. Das insgesamt sehr empfehlenswerte Buch ist die bislang erschöpfendste Ausarbeitung zu Deluxe Paint II und stellt weit mehr dar als eine bloße Bedienungsanleitung.

Uwe Winkelkötter

Amiga Systemdokumentation

Vier Bände
Verlag: Addison Wesley, Poppelsdorfer Allee, 5300 Bonn 1
Hardware Reference Manual,
ISBN Nr. 553-11077-9
Umfang: ca. 272 Seiten
Preis: 62.50 DM

Verlag:
ROM Kernel Reference Manual
Libraries und Devices,
ISBN Nr. 553-11078-7
Umfang: ca. 544 Seiten
Preis: 88 DM

Intuition Reference Manual,
ISBN Nr. 553-11076-0
Umfang: ca. 363 Seiten
Preis: 62.50 DM

ROM Kernel Reference Manual
Exec,
ISBN Nr. 553-11099-0
Umfang: ca. 176 Seiten
Preis: 62.50 DM
Preis für alle vier Bände zusammen: 260 DM

Hand aufs Herz: Sie haben sich einen Amiga zugelegt, zuvor vielleicht einen anderen Computer besessen und stehen nun da wie der sprichwörtliche Ochs vorm Scheunentor. Wie programmiert man Grafik, wie Sound? Diese und andere Fragen werden mit Sicherheit aufgetaucht sein. Nun, zumindest für diejenigen unter den Lesern, die der englischen Sprache mächtig sind, bieten die vier Bände der System Dokumentation eine Lösung der Probleme an.
Auf fast 1400 Seiten stehen geballte Informationen zur Verfügung. Beginnen wir mit dem Inhalt des, für mich jedenfalls, wichtigsten Buchs: Dem Hardware Reference Manual. Dort steht beschrieben, wie die Audio-, Sprite- und Interface-Hardware angesprochen werden kann. Auch der Blitter und der Copper werden angesprochen. Beim Blitter ist die Beschreibung allerdings recht dünn ausgefallen. Es wird zwar sehr ausführlich beschrieben, was der Blitter alles kann, wie man es ihm allerdings „sagt", darüber wird nirgends ein Wort verloren. Die nötigen Informationen zum Copper kann man den Demo-Listings, welche übrigens in Maschinensprache abgefaßt sind, entnehmen. Auch wenn einige Teile der Hardware bei der Beschreibung etwas zu kurz kommen; das Hardware Reference Manual ist eine lohnende Anschaffung.
Das Buch, das vor allem von den System-Programmierern, die in C arbeiten, benötigt wird, besteht aus zwei Bänden. Gemeint ist damit das ROM Kernel Reference Manual. Hier wird all das erklärt, was zum Arbeiten am Computer wichtig ist: Multitasking, Input-Output, System-Meldungen, Speicherverwaltung und vieles mehr wird anhand vieler Beispiele erklärt. Allerdings ist in diesem Werk der gleiche Fehler wie in fast allen anderen Büchern gemacht worden. Der Fehler bezieht sich hier auf die Programmierung von Vsprites und Bobs: Es wird zwar gezeigt, wie man diese benutzen kann, daß die Verwendbarkeit, vor allem in Spielprogrammen, aber sehr gering ist (wegen der niedrigen Geschwindigkeit), darüber wird kein Wort gesagt. Außerdem verbirgt sich in der Beschreibung der Vsprites auch ein schwerer Fehler. Dort wird nämlich gesagt, daß man für jedes Vsprite einen eigenen Speicherbereich benötigt, in dem die Image-Daten abgelegt werden müssen. Dies ist schlicht und einfach falsch. Es ist nämlich durchaus möglich, mehreren Vsprites die gleichen Image-Daten zuzuweisen. Ansonsten sind aber gerade diese beiden Bücher für den Anwender sehr wertvoll.
Der letzte Band beschäftigt sich eingehend mit der Benutzeroberfläche- Intuition. Hier wird einfach alles erklärt, was irgendwie mit Intuition zu tun hat. Von einfachen Screens über Windows, Menüs, Gadgets, Alert-Boxen, Requestern u.s.w. kommt alles an die Reihe. Natürlich wird auch die Benutzung der Tastatur und der Maus erläutert. Auch hier sind zahlreiche Beispiel-Programme vorhanden, so daß ein schnelles Nachschlagen möglich ist.
Zusammenfassend kann gesagt werden, daß die vier Bände zusammen eine große Fülle von Informationen bieten, die den Programmierer in die Lage versetzen, sein System wirklich zu beherrschen. Zwar enthalten die Bücher einige Fehler, diese fallen aber nicht allzustark ins Gewicht. Der wirkliche Nachteil dieser Werke ist, daß sie in Englisch verfaßt sind. Dies, und auch der hohe Preis von zusammen 260 DM, wird wahrscheinlich einige potentielle Käufer abschrecken. Trotzdem halte ich dieses Geld beim Kauf der Bücher für gut angelegt, da der Nutzen die Kosten klar übertrifft.

O.Schmidt

Ein starkes Stück

kommt auf Euch zu! Denn das erste ASM-SPECIAL ist fertig, randvoll mit:

- ★ Programmtests
- ★ Interessanten Berichten
- ★ Super-Postern
- ★ Wettbewerben (u.a. gibt's eine Englandreise und eine Karte für's EM-Finale '88 im Münchner Olympiastadion zu gewinnen!)
- ★ Infos
- ★ und dem Orginal-ASM-Spielplan zu THE LAST NINJA

Und dazu gibt's das „Heft im Heft", den „Almanach" des SECRET SERVICE im Taschenbuchformat!

Auf 124 Seiten findet Ihr

- ★ Pläne
- ★ Tips
- ★ Kopfnüsse
- ★ 2500 Pokes (und dies alles für alle Systeme)

sowie

- ★ Kontaktadressen
- ★ „Gesammelte Werke"

Na, Leute, wenn das nicht's ist! Das alles zusammen gibt's übrigens für harmlose 9,80 Mark ab dem 16. November im Zeitschriftenhandel.



Pascal auf dem PC

Autor: G. Patosch
Verlag: Carl Hanser Verlag, 8000 München 86
ISBN-Nr. -446-14189-8
Umfang: ca. 490 Seiten



Dieses Buch entstand bereits im letzten Jahr. In einer Zeit, in der TURBO PASCAL zwar schon Maßstäbe gesetzt hatte, jedoch noch nicht die Popularität von heute besaß. Aus diesem Grund handelt es sich bei diesem PASCAL-Lehrbuch um eines der wenigen Bücher, die sich nicht ausschließlich mit TURBO PASCAL beschäftigen. Ganz im Gegenteil, der Autor läßt in einigen Sätzen anklingen, daß er selbst kein begeisterter Freund von TURBO PASCAL ist, da sich dieser Compiler nicht immer an den eigentlichen Standard nach Nikolaus Wirth hält.

Ziel dieses Buches ist es also, dem Leser die Programmiersprache so zu vermitteln, wie sie eigentlich von Wirth definiert wurde. Zunächst lernt der Leser an Beispielen den Sprachumfang von Standard-PASCAL kennen, sowie die wichtigsten Bestandteile eines Programmes. Zur Abrundung werden anschließend kurz einige PASCAL-Dialekte vorgestellt.
Nach dieser fundierten Einführung in die Sprache werden die Hilfsmittel und das systematische Vorgehen beim Entwikkeln und Texten von eigenen Programmen erklärt. Konkrete Beispiele und Übungen, deren Lösungen im Anhang gegeben werden, begleiten den Leser durch das Buch und führen ihn so zur selbständigen Programmierung seines Rechners in PASCAL. Der Anhang stellt ein wertvolles Nachschlagewerk für die tägliche Programmierpraxis dar. Er enthält eine Auflistung der Sprachelemente, Standardbezeichner (Prozeduren/Funktionen), geschützter Wörter, Symbole, Operator-Hierarchie, Syntaxdiagramme und schließlich ein nützliches Glossar der Fachbegriffe.
Alles in allem eignet sich dieses Buch hervorragend zur ersten Einführung in die Programmiersprache PASCAL. Obwohl das Buch speziell für PC Besitzer geschrieben wurde, kann es durchaus auch für andere Computerbesitzer interessant sein.

Frank Brall

Programmieren in C

Autor: Kernighan, Ritchie
Verlag: Carl Hanser Verlag, 8000 München 86
ISBN-Nr. 55?-446-13878-1
Umfang: ca. 260 Seiten

Wenn man sich mit der Programmiersprache C befaßt, so sollten einem zumindest die Autoren dieses Standardwerkes bekannt vorkommen. Kernighan und Ritchie haben nämlich nicht nur eines von mittlerweile zahlreichen C-Büchern geschrieben, sondern haben die Programmiersprache C eigentlich entwickelt. Durch dieses Buch, welches eine authentische Übersetzung der amerikanischen Original-Ausgabe darstellt, wurde C erst richtig definiert. Mittlerweile halten sich fast alle Hersteller von C-Compilern an den sogenannten Kernighan/Ritchie-Standard, wie er in diesem Buch ausführlich definiert ist. Die bekannte Aufschrift K&R-Standard bedeutet also lediglich, daß der Befehlssatz, wie er in diesem Standardwerk erläutert wird, voll erfüllt wird.
Obwohl es mittlerweile ein großes Angebot an C-Literatur gibt, eignet sich dieses Standardbuch nach wie vor am besten zum Erlernen der Programmiersprache C. Obwohl das Gerücht verbreitet ist, daß dieses Buch relativ schwer verständlich sei, möchte ich das Gegenteil behaupten. Das Buch versucht, den Leser anhand zahlreicher Beispiele schnell in die Programmiersprache C einzuführen. Es enthält zunächst einen informellen Überblick, damit neue Benutzer so schnell wie möglich eingeführt werden. Danach folgt ein Kapitel über die hauptsächlichen Sprachkonzepte, und schließlich eine Sprachdefinition. Die angeführten Beispiele sind überwiegend komplette, funktionierende Programme und nicht nur isolierte Programmfragmente.
Grundkenntnise der Programmiersprache C werden von diesem Buch keinesfalls gefordert, lediglich sollte der Leser schon einige Erfahrungen in einer anderen Programmiersprache besitzen. Auf jeden Fall sollte das Buch im Regal eines C-Programmieres nicht fehlen, denn ich habe selten eine so klare Übersicht aller C-Definitionen gesehen wie in diesem Standardwerk. Ein übergroßes DIN A3-Syntax-Diagramm, welches dem Buch beiliegt, dient hervorragend zur Dekoration des Computerzimmers.

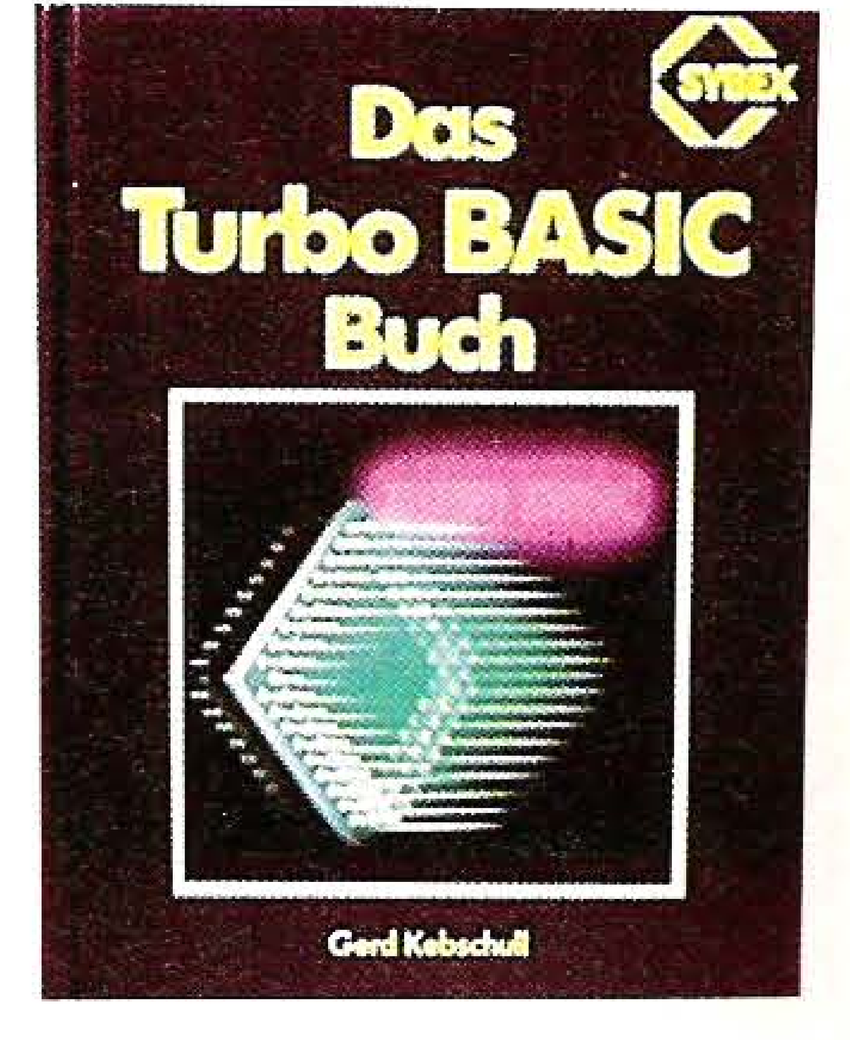
E. Reif

Das Turbo Basic Buch

Autor: Gerd Kebschull
Verlag: Sybex-Verlag GmbH
ISBN-Nr. 553-88745-511-8
Umfang: ca. 532 Seiten

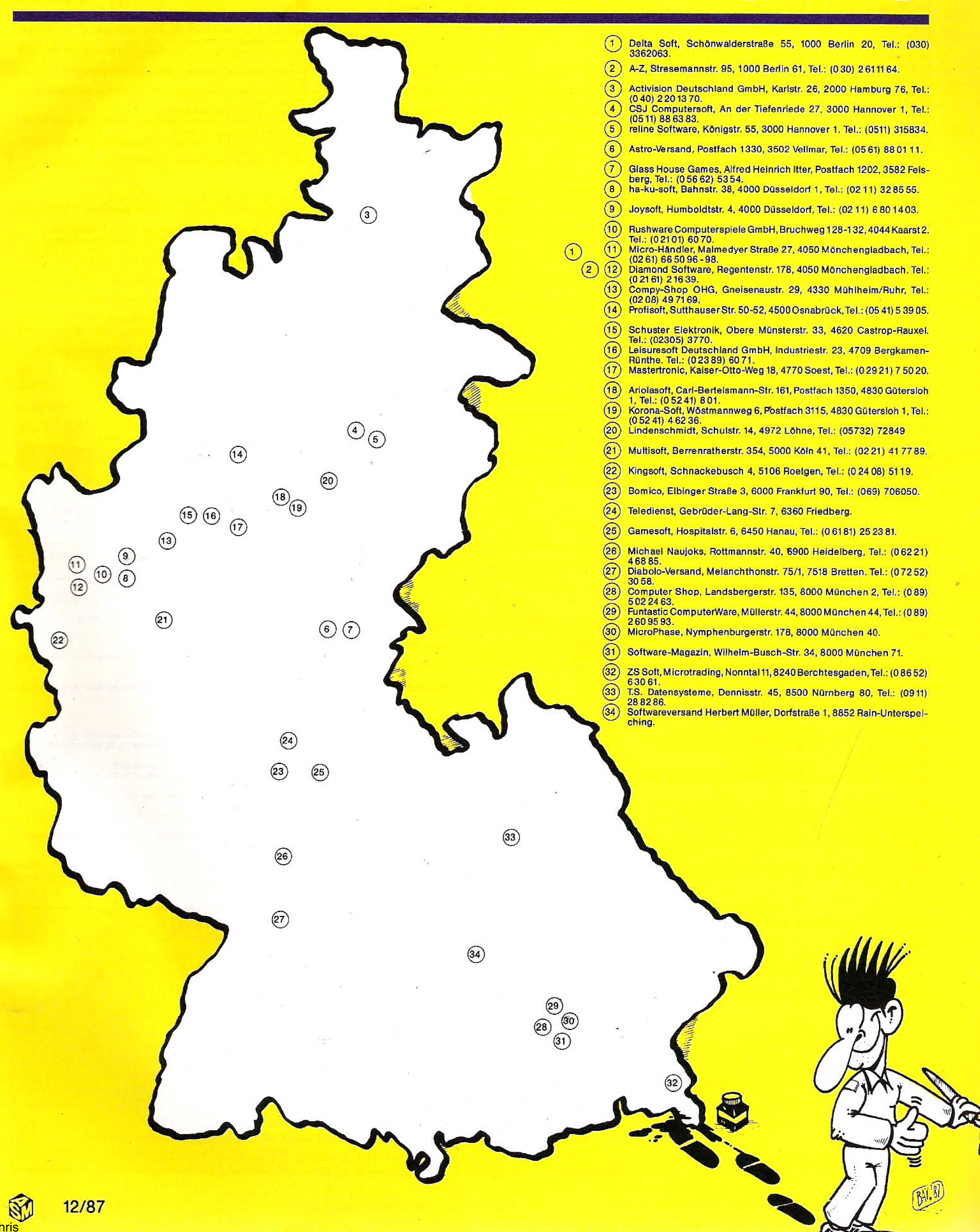
Obwohl TURBO-BASIC erst kurze Zeit auf dem Markt ist, gibt es bereits jetzt schon relativ viel Literatur über diesen Basic-Dialekt.
Der neue Sybex-Titel gehört mit über 500 Steiten sicherlich zu den ausführlichsten Werken überhaupt. Da TURBO-BASIC eigentlich mit einer ausführlichen Dokumentation (2 Handbücher) geliefert wird, ist die Zielgruppe etwas unklar. Offensichtlich ist das Buch für die Programmierer gedacht, welche nur die englische Version von TURBO BASIC besitzen, oder für diejenigen Programmierer, welche nur mit einer „Sicherheitskopie" arbeiten.
Wie dem auch sei, das Buch ist in seinem Aufbau und seiner Gestaltung durchaus in der Lage, die Handbücher zu ersetzen. Bevor mit der eigentlichen Beschreibung des Befehlsumfanges bzw. des Compilers begonnen wird, wendet sich das Buch zuerst der Installierung zu. Ein ganzes Kapitel erläutert, wie man das Programm auf eine Festplatte, ein Laufwerk installiert, oder das Installationsprogramm verwendet. Im nächsten Kapitel geht der Autor eingehend auf die Bedienung und insbesondere auch auf die Benutzeroberfläche des Compilers ein. Hier wird unter anderem erläutert, was über die einzelnen Menüpunkte erreichbar oder veränderbar ist. Auch wichtige Systemparameter wie STACK, DIRECTORY, o.ä. werden in diesem Kapitel ausführlich erklärt. Im nächsten Kapitel geht es dann ausschließlich um den Editor und dessen Möglichkeiten. Erst danach kommt ein Kapitel, das wohl zum Standard vieler Bücher gehört: Die Erklärung der Basic-Grundbegriffe. Dieser Abschnitt dürfte wohl in erster Linie den absoluten Einsteiger ansprechen, da wohl der größte Teil aller TURBO-BASIC-Käufer bereits BASIC-Kenntnisse besitzen. Erst in den Kapiteln 6 und 7 geht es etwas tiefer in die Materie. Hier werden die enormen Möglichkeiten der Dateiverwaltung sowie der Unterprogrammtechnik erläutert. Richtig interessant wird es allerdings erst im Kapitel 8. Hier werden alle Abweichungen vom Standard-Basic aufgezählt und ausführlich erläutert. Vor allem wird hier der Unterschied des GW-BASIC bzw. QUICK-BASIC Befehlssatzes zum TURBO-BASIC Befehlssatz aufgezeigt. Neben einigen weiteren Kapiteln, welche unter anderem das Demoprogramm MICROCALC erläutern, möchte ich noch die alphabetische Auflistung aller TURBO-BASIC Befehle erwähnen. Dieser Teil des Buches, welcher einen Großteil der vorhandenen Seiten belegt, erklärt auf jeder Seite einen einzelnen Befehl. Die Art der Auflistung bzw. der Befehlsbeschreibung ähnelt etwas dem Referenz Manual von Borland selbst, ist jedoch keinesfalls schlechter.
Alles in allem ist in diesem Buch alles enthalten, was sich der Programmierer nur wünschen kann. Für den TURBO-BASIC-Besitzer, welcher nur die englische Dokumentation dieses Compilers besitzt, kann dieses Buch eine echte Alternative darstellen. Die Besitzer der deutschen Dokumentation werden allerdings kaum etwas Neues in diesem Buch finden.

Frank Brall



c16chris

ASM-Generalkarte



1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (030) 3362063.
2. A-Z, Stresemannstr. 95, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 2 611 64.
3. Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
4. CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
7. Glass House Games, Alfred Heinrich Itter, Postfach 1202, 3582 Felsberg, Tel.: (0 56 62) 53 54.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
9. Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
14. Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
18. Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
19. Korona-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 62 36.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
22. Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
23. Bomico, Elbinger Straße 3, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
26. Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
34. Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterspeiching.

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 /9.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneeferrenring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Klarastr. 99, 4220 Dinslaken.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 27 42.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 5 94 09 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts, Münsterstr. 27, 4830 Gütersloh 1. Tel.: (0 52 41) 1 68 88 / 2 66 88.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Otkerstr. 7, 8000 München 90.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S+S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Productions: s. Rainbow Arts!
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.

X


XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Die nächste Ausgabe erscheint am 28. Dezember 1987
Anzeigenschluß für die Ausgabe 2/88 ist der 18. Dezember 1987



VERLEIHT EUREM SKATEBOARD FLÜGEL
JETZT NEU FÜR EUREN COMPUTER
Erlebt all die Herausforderungen an Eure Geschicklichkeit und den Nervenkitzel des extremen Skateboardings. Denn das Ziel steht fest: Champion der Skateboard-Welt! Ihr startet in Skate-City, um Eure Fähigkeiten in zahlreichen Skate-Parks zu testen und Eure Technik in Freestyle und im direkten Wettbewerb zu verbessern – denn am Ende wartet die extremste aller Skateboard-Disziplinen: Die 720-Grad-Drehung freischwebend in der Luft!
720°
U.S. GOLD
ATARI GAMES
Erhältlich für: CBM 64/128
Spectrum
Schneider
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
AMATEUR
PRO
NOVICE
MEDAL METER
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft
ATARI GAMES